

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #215
Play manía
GRATIS
GUÍA DEUS EX: MANKIND DIVIDED
32 páginas
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
DEUS EX MANKIND DIVIDED
Todas las Misiones • Coleccionables • Todos los trofeos
COMPARATIVA
DEL MANGA A TU CONSOLA
ATTACK ON TITAN
DRAGON BALL • ARSLAN
NARUTO • ONE PIECE...
AVANCES
¡La vuelta al cole!
Mafia III
The Last Guardian
Final Fantasy XV
Watch Dogs 2
Dishonored 2
Battlefield 1
CoD Infinite Warfare...
TUTORIALES
EXPRIME A FONDO TU PS4
• Accesos rápidos
• Retransmitir partidas
¡Lara vuelve a casa!
RISE OF THE TOMB RAIDER
20 YEAR CELEBRATION
Descubre la edición más completa de una aventura única
¡NUEVAS PS4!
Así son PS4 Pro y PS4 Slim
El futuro de PlayStation
ANÁLISIS
LEGO DIMENSIONS • PES 2017
ASSETTO CORSA • F1 2016
A.O.T. WINGS OF FREEDOM
DEUS EX: MANKIND DIVIDED
THE KING OF FIGHTERS XIV
NO MAN'S SKY • INSIDE

CONTINUA TU EXPERIENCIA DIGITAL









EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



El futuro de PlayStation

Finalmente, los rumores se han confirmado. Sony va a lanzar dentro de muy poco dos nuevos modelos de PS4. El primero de ellos, apodado PS4 Slim, ya estará a la venta cuando leáis esto. Un modelo más ligero y de tamaño más reducido que viene a sustituir al actual, a un precio bastante ajustado: 299 euros. Lo malo es que el disco duro que viene "de serie" en esta nueva PS4 Slim es de sólo 500 gb. (en Japón también habrá un modelo de 1TB que saldrá por 34.980 yenes, pero de momento no está confirmado para Europa. Polémicas aparte por su "pequeño" disco duro, su diseño y sus presuntos problemas de ventilación, la idea de sacar una versión "slim" de sus consolas es algo muy de Sony, Ya lo hizo con su primera PlayStation (con aquella "pocholada" llamada PSone) y a partir de ahí, todas sus consolas han tenido una revisión en esa línea.

Lo que es histórico es el lanzamiento de PS4 Pro, que es el nombre definitivo de lo que antes llamábamos PS4.5. PS4K o PS4 Neo. Esta consola se lanzará el 10 de noviembre, costará 399 euros y, según sus responsables, no viene a sustituir a la PS4 "tradicional"., sino a satisfacer a todos aquellos usuarios que busquen "algo más". PS4 Pro será más potente y estará preparada para reproducir juegos y pelis en 4K (aunque su reproductor de Blu ray no es 4K), y será compatible con la tecnología HDR (las PS4 "normales" también, via actualización). Y además ya han confirmado que la experiencia con PlayStation VR será "todavía mejor" con PS4 Pro.

¿Significa esto que tenemos que tirar nuestras PS4 a la basura? Por supuesto que no. Echa un vistazo a este número y mira los juegazos que se nos avecinan en los próximos meses. Y para 2017, la cosa pinta aún mejor. Eso sí, aunque Sony no nos va a dejar tirados a los más de 40 millones de usuarios de PS4, a mí me preocupa este nuevo concepto de "consola intergeneracional". El ciclo de vida de las consolas cada vez es más corto... ¿y ahora pretenden que nos compremos dos modelos en la misma generación? Veremos a ver cómo responde el mercado ante esta nueva "jugada".

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... volver de vacaciones y cerrar la revista en un tiempo récord. También hemos hecho unas cuantas entrevistas.



Rafa Aznar estuvo charlando con Rob Jones, Senior Producer de 2K Sports, sobre las virtudes del nuevo *NBA 2K17*.



Álvaro Alonso se fue más lejos, hasta Nueva Orleans, para probar *Mafia III* y entrevistar a sus creadores.



A Rafa Aznar este año le tocó volver a la GamesCom de Colonia. Allí pudo entrevistar a Hajime Tabata, director de *Final Fantasy XV*, para nuestra sección En Primera Persona.

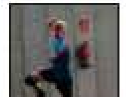
Lo que nos habéis dicho...

¡Muerte a lo viejo!



@ralalonso80
¡¡Basta ya de tanto refrito!! Triste leer continuamente la palabra "remasterización", menuda estafa de nueva generación.

Cada cosa a su tiempo



@macias848
No quiero un remaster de *Red Dead Redemption*. Es uno de los mayores exponentes de la Old Gen, pero debe ser eso, OG.

Toda una tradición



@RafaMeliko
¿Qué hay de raro en el retraso de *GT Sport*? ¿Iba a ser menos en esta generación?

Irresistible...



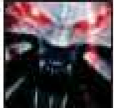
@LovingDrake1
Estuve leyendo el reportaje de *LEGO Dimensions* que viene en @revisplaymania y yo a primera hora he ido a reservarlo.

Bola de partido



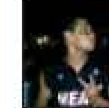
Canri Portugues
He sorprendido a mi PS4 queriendo robar mi raqueta. Hasta ella tiene mono de tenis

Ay, los años...



Gerrard Color
Hacerse mayor es que tus hijos acaparen la Play y no te dejen jugar.

...Disfrutando



@jfm_9
Cuántos recuerdos en una imagen @revisplaymania #nostalgia #juegazos #Ps1 #psx



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #215





» ¡Juegazos! Descubre qué te espera de aquí a finales de año. ¡No sabrás que escoger!



» Mafia III. Un espectacular aventura, más grande, más completa, más emocionante que las anteriores.



» Del manga a PS4. Los mejores juegos basados en manganimes, para que elijas tu preferido.

REPORTAJE
PÁGINA 20
EN PORTADA
Rise of The Tomb Raider

Tras un largo año de espera, pronto podremos disfrutar de la nueva aventura de Lara, en una edición tan completa que secará del todo tus lágrimas.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



SONY PRESENTA DOS NUEVOS MODELOS DE PS4

¡El futuro de Play

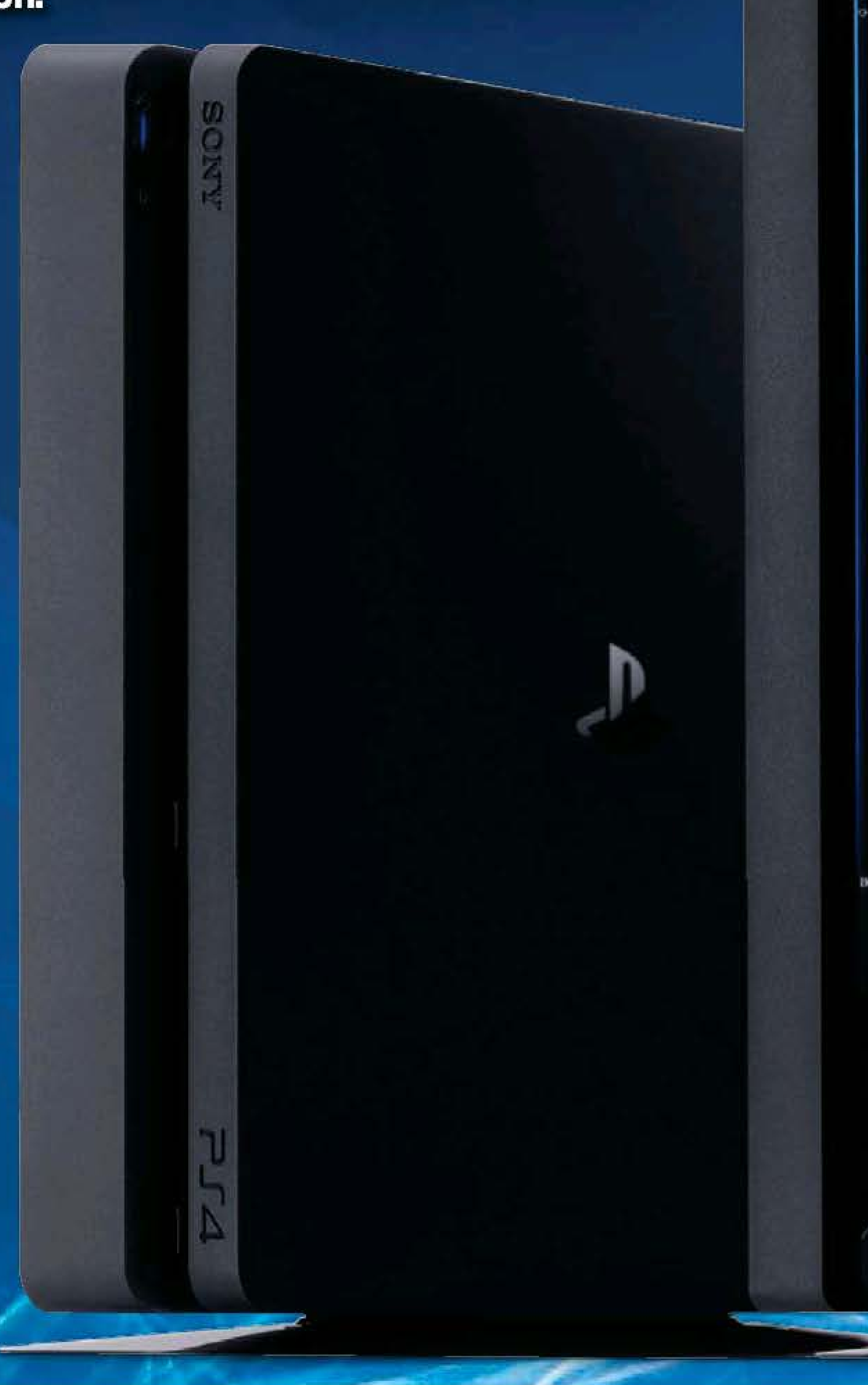
El pasado 8 de octubre, en Nueva York, Sony anunció el inminente lanzamiento de dos nuevos modelos de PS4, uno para los jugadores más sibaritas, PS4 Pro, y otro para los bolsillos menos pudientes. Dos maneras de ver el futuro de PlayStation.

En una conferencia similar a la que se celebró hace casi 4 años y en la que se presentó PS4, Andrew House, Presidente de SCE, desveló los planes de futuro de la compañía, presentando dos nuevas máquina. No es que fuera una sorpresa mayúscula. Tras filtrarse la existencia de un modelo Slim y después de muchos rumores sobre una nueva PS4 (llámala K o Neo o 4.5), todos esperábamos este anuncio.

El PlayStation Meeting se inició con Andrew House presentando la PS4, que va a sustituir a la actual... ¡el 16 de septiembre! Su precio será de 299,99 € con un disco duro de 500 GB y será más pequeña y ligera y con menor consumo energético. Mirando la letra pequeña se aprecia algún pequeño recorte (como la salida digital óptica) y alguna mejora (como puertos USB y estándar Wifi más rápidos). En realidad a esta nueva consola no podemos llamarle "Slim" (aunque así se quedará al menos un tiempo), ya que el modelo actual dejará de venderse. Será el nuevo estándar a partir de ya. Pero este anuncio de PS4 "Slim", no era más que el aperitivo...

Esa "nueva" PS4 de la que se lleva tanto tiempo hablando, está ahí a la vuelta de la esquina. Se lanzará el 10 noviembre a un precio de 399,99 euros. Su nombre es PS4 Pro y no es una "PS5" encubierta. Se trata de una forma de actualizar la plataforma a las nuevas tecnologías de vídeo: resolución 4K y HDR (High Dynamic Range). Además, estas mejoras vendrán acompañadas de tasas de refresco más suaves y puede alcanzar 60 frames por segundo al utilizar un cable Premium HDMI (incluido con la consola). El resto de las tripas son como las del modelo actual y, de hecho, los juegos serán los mismos. Vamos, que los que no tengamos intención de cambiar la máquina no tendremos ninguna necesidad, pero los que todavía no habían saltado a la "Netx Gen" tienen una opción de gama alta.

La principal ventaja de PS4 Pro es que los juegos se verán mucho mejor que en PS4. La resolución 4K (2160 p) va a permitir que los juegos se enriquezcan con mayor nivel de detalle, impresionante en algunas de los juegos que mostraron, como *For Honor* (alucinante el detalles de las armaduras) o *Rise of The Tomb Raider* (una pasada el pelo de Lara, por ejemplo). El HDR permite que se aprecie un mayor rango de luminosidad entre una zona oscura y una clara, lo que aumenta la nitidez y se acerca más a lo que realmente ve el ojo humano. En un vídeo de *Watch Dogs 2*, con los reflejos del sol sobre el cielo de San Francisco, el efecto era abrumador. Y en *Horizon*... Para que PS4 Pro puede gestionar todo esto, se le ha dotado de »



Así es la PS4 Pro

La nueva consola se pondrá a la venta el 10 de noviembre por 399,99 euros. No se trata de una nueva generación, ya que es 100% compatible con la actual PS4. El objetivo de Sony es ofrecer mejoras tecnológicas en lo que a gráficos se refiere, sin acortar el ciclo de vida de PS4. Así, PS4 Pro mejorará visualmente los juegos, gracias a la resolución 4K y al High Dynamic Range (HDR). Eso sí, para notar la diferencia hace falta tener un televisor compatible. Y esto nos lleva a otros cambios. Igual que en PS4, la consola incluirá un cabe HDMI, pero este será HDMI Premiun, necesario para disfrutar del 4K. Además, en la caja encontraremos un DualShock 4, pero será el nuevo modelo. Eso sí, el modelo anterior funcionará perfectamente en la nueva consola y este en la anterior y en PS4 Slim. En su diseño, también se aprecian cambios. Además de ser más grande y pesada, desaparece la tapa deslizante, la luz cambia de sitio...

LA LUZ AZUL característica de PS4 se mantendrá, pero ya no estará en la parte superior, ahora se encuentra en el frontal.

yStation!

¿Qué diferencias hay entre la actual PS4 y PS4 Slim y PS4 Pro?

Sus diferencias se basan en la tecnologías gráfica. Comparten la misma CPU, pero la GPU de PS4 Pro tiene el doble de doble de potencia gráfica, la necesaria para alcanzar la resolución 4K sin que la fluidez del juego se vea afectada. Además, mejorara otras funciones secundarias, como gráficos 1080 p en Share Play y Remote Play, frente a los 720 p del modelo original. Hay otras diferencias, como mejores conexiones o un USB extra, pero el resto es muy parecido. Vedlo:





	PS 4	PS 4 SLIM	PS 4 PRO
PROCESADOR	CPU: AMD "Jaguar", 8 núcleos. GPU: 1,84 TFLOPS, AMD Radeon	CPU: AMD "Jaguar", 8 núcleos. GPU: 1,84 TFLOPS, AMD Radeon	CPU: AMD "Jaguar", 8 núcleos. GPU: 4,20 TFLOPS, AMD Radeon
MEMORIA RAM	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5
ALMACENAMIENTO	50 0GB, 1 TB	500 GB, 1 TB	1 TB
DIMENSIONES	275 x 53 x 305 mm	265 x 39 x 288 mm	295 x 55 x 327 mm
PESO	2,8 kg	2,1 kg	3,3 kg
LECTOR ÓPTICO	DVD y BD	DVD y BD	DVD y BD
ENTRADA / SALIDA	2 puertos USB 3.0 1 puerto AUX	2 puertos USB 3.1 1 puerto AUX	3 puertos USB 3.1 1 puerto AUX
CONECTIVIDAD	Ethernet, Wifi n, Bluetooth 2.1	Ethernet, Wifi ac, Bluetooth 4.0	Ethernet, Wifi ac, Bluetooth 4.0 (LE)
CONSUMO DE POTENCIA	250 W max	165 W max	310 W max
SALIDA AV	Puerto HDMI (HDR soportado) Salida óptica de audio	Puerto HDMI (HDR soportado)	Puerto HDMI (4K y HDR soportado) Salida óptica de audio
PRECIO LANZAMIENTO	399 euros (500GB)	299 euros (500GB)	399 euros (1TB)

Sony ha presentado dos modelos de PS4. Uno más barato, pequeño y eficiente y la versión de gama alta: PS4 Pro.

PS4 Pro: cine y TV en 4k

Aunque PS4 Pro no es compatible con los vídeo Blu-Ray 4K, podremos disfrutar de películas y series en Ultra HD. Será mediante vídeo en streaming y gracias a varias aplicaciones gratuitas, que se descargarán de PlayStation Store, igual que hacemos ahora en PS4, y que nos darán acceso a los vídeos 4K de distintas plataformas. Ya hay dos confirmadas.



NETFLIX. La aplicación estará disponible el mismo día que PS4 Pro se ponga a la venta y nos dará acceso a todo el catálogo de películas y series del famoso servicio.



YOUTUBE. Esta aplicación está todavía en desarrollo y nos permitirá disfrutar de la cada vez más amplia oferta de vídeos 4K de YouTube. Y aquí hay de todo.

NADA DE BRILLOS. PS4 tiene un diseño muy similar al modelo estándar, aunque es más "alta" y desaparece la zona deslizante de alto brillo.

PUERTOS USB. Igual que la actual PlayStation, tiene dos puertos USB frontales. Eso sí, son 3.1, más rápidos de los 3.0 de la PS4 clásica.

CONEXIONES TRASERAS. Prácticamente iguales que en el modelo actual de PS4, pero con la novedad de incluir un USB más en la parte trasera, para facilitar la conexión de ciertos periféricos. Se mantienen la entrada auxiliar, el HDMI, el puerto óptico

PS4 Slim: la nueva PS4

A partir del 16 de septiembre, este modelo, apodado "Slim", será el estándar de PS4. La actual consola dejará de venderse para dar paso a esta máquina, que es más pequeña y eficiente energéticamente. El volumen se ha reducido un 30 %, el peso en un 16 % y el consumo en un 28 %. Incluye un disco duro de 500 GB y básicamente los mismos componentes que la actual, con algunas mejoras, como mejores estándares de conexión Wi-Fi, mejor Bluetooth y USB 3.1 en lugar de 3.0. Su precio será 299,99 €.

BAHÍA DE DISCO DURO. Aunque desaparece del diseño la tapa deslizante típica de PS4, acceder al disco duro todavía será posible.



LOS BOTONES. Ahora son "de verdad", es decir, de presión. Ya no reiniciarás la consola por accidente.

PUESTOS USB. En la parte delantera dispondremos de dos puertos USB como hasta ahora, con la diferencia de que será más rápidos que en la PS4 actuar. PAsamos de 3.0 a 3.1.

ADIÓS A LA SALIDA ÓPTICA. Conserva las salidas del modelo normal (HDMI, Aux y Ehernet), pero desaparece la salida de audio óptica. Para extraer sonido digital dependemos del HDMI.

una GPU (el procesador gráfico) el doble de potente que la actual y se ha aumentado la velocidad de la CPU. Podríamos pensar que eso va a hacer que los juegos con soporte 4K se vean mal en nuestra PS4, pero no es así. Todos los juegos que se lancen serán compatibles con los todos los modelos, de hecho, serán el mismo juego. Si tu consola no es PS4 Pro, no se activarán las mejoras. Muchos juegos que ya están disponibles recibirán próximamente actualizaciones para hacerlos compatibles con 4K y HDR, como *Deus Ex: Mankind Divided*, *Uncharted 4*, *The Last of Us Remasterizado*… Casi todos los nuevos juegos tendrán incorporadas las mejoras compatibles con PS4 Pro, como *CoD: Infinite Warfare*, *Horizon: Zero Dawn*, *Mass Effect: Andromeda* y *Days Gone*. En cualquier caso, todos los juegos tendrán las mismas funciones, compartirán el mismo juego online, las partidas y datos de la aplicación serán compatibles entre PS4 y PS Pro. Es más, si te cambias a PS4 Pro, bastará que inicies sesión en PSN para descargarte en la nueva plataforma los juegos que ya habías comprado en PS4.

Nueva consola… ¿nueva Tele? Durante la conferencia, Andrew House también nos sorprendió muy gratamente anunciado que próximamente habrá una actualización para PS4 y PS4 "Slim" que las convertirá automáticamente en compatibles con el HDR, lo que se traducirá en una notable mejora visual y sin cambiar de consola. Eso sí, para disfrutar de estas ventajas es necesario tener un televisor con soporte para 4K y HDR (si vas a comprar una, que sea con compatibilidad HDR10). Si nuestra TV es "simplemente" HD podremos jugar con PS4 Pro y notaremos mejoras, como mayor estabilidad gráfica o 1080 p garantizado, aunque se perdería parte de la gracia. Y también estaremos "desperdiciando" el uso del HDR en nuestra PS4 actual… Por suerte, los televisores 4K han bajado mucho de precio y si además eres un apasionado del cine tendrás doble motivación. Aunque el lector de PS4 Pro es el mismo que el de la actual PS4, es decir, no podremos reproducir discos Blu-ray en 4K, la consola va a contar con dos aplicaciones propias de Netflix y YouTube, que dan acceso a todo su contenido 4K.

Todos los modelos de PS4 tendrán exactamente los mismos juegos. No habrá juegos exclusivos para PS4 Pro.

También hubo hueco para hablar de PlayStation VR, el dispositivo de realidad virtual. Andrew House dejó claro que PS VR sería igual de sorprendente e inmersivo en cualquiera de los tres modelos de PS4, aunque el mejorado poder de procesamiento de PS4 Pro permitirá que los desarrolladores mejoren los gráficos y aporten más fluidez y estabilidad. Obviamente, PS VR no alcanza los 4K ni tiene compatibilidad HDR. Hasta qué punto la experiencia de jugar con PlayStation VR en PS4 Pro o en la PS4 estándar será diferente es todavía una incógnita.
Como veis, nos espera un otoño muy calentito a los usuarios PlayStation. Parece que Sony está dispuesta a tenernos muy, muy ocupados. Eso sí, por suerte ha pensado en todos sus usuarios. Los que ya tenemos PS4 podemos estar tranquilos (si acaso, suspirar por PS VR) y los que aún no hayan dado el salto podrán elegir la opción económica de PS4 "slim" o apostar directamente por la gama alta. Vosotros decidís, jugadores.


FOR HONOR


HORIZON ZERO DAWN


WATCH DOGS 2

MÁS LUMINOSO. El panel táctil mostrará la luz de la barra luminosa. Además, soporta la comunicación USB, junto a la comunicación Bluetooth, única hasta ahora. Por lo demás, es igual al anterior y compatible con todas las PS4. Costará 59 €.


DUALSHOCK 4



RISE OF THE TOMB RAIDER



■ *ROTTR* será uno de los éxitos ya lanzados que se verá en 4K "a posteriori" vía actualización.

SPIDER-MAN





■ *Horizon: Zero Dawn* va camino de ser el abanderado de PS4 Pro. Su demo en la conferencia PlayStation Meeting nos dejó con la boca abierta...

¡Llegan los juegos en 4K!

Tras el PlayStation Meeting, Sony nos facilitó el listado de los primeros juegos en 4K. Una lista crecerá a pasos agigantados con el paso de los meses. En ella encontramos tanto juegos que aún no han salido a la venta como éxitos ya conocidos de PS4. Eso sí, algunos "parches" para que estos juegos ya lanzados luzcan en 4K podrían ser de pago dependiendo del juego. Allá va:

- Battlefield 1
- CoD Infinite Warfare
- CoD Black Ops III
- Call of Duty Modern Warfare Remastered
- Days Gone
- Deus Ex: Mankind Divided
- Dishonored 2
- Farpoint (PSVR)
- FIFA 17
- Final Fantasy XV
- For Honor
- Ghost Recon Wildlands
- Horizon: Zero Dawn
- Infamous First Light
- Mass Effect Andromeda
- Rise of the Tomb Raider
- Sombras de Mordor
- Spider-Man
- Steep
- The Last of Us
- Uncharted 4
- Watch Dogs 2



■ *Watch Dogs 2* protagonizó otra de las demos más espectaculares de la conferencia, con unos efectos de iluminación impresionantes.

MASS EFFECT: ANDROMEDA



■ *Mass Effect Andromeda* también aprovechó la ocasión para lucirse en 4K.

Renovación de periféricos

Sony ha aprovechado la ocasión para renovar su parque de periféricos y estarán disponible el 15 de septiembre. Ha presentado un nuevo DualShock 4 (se incluirá con las nuevas consolas), una nueva PlayStation Camera (que podremos poner encima de la tele), una base vertical (válida para PS4 "Slim" y PS4 Pro) y unos auriculares inalámbricos espectaculares. Los Platinum Wireless Headset proporcionan sonido envolvente virtual 7.1. Son plegables, tiene micrófonos oculto con cancelación de ruido y son compatible con PS VR mediante un cable de audio de 3,5 mm.



PLAYSTATION CAMERA

SOBRE LA TELE. Tiene todas las características del modelo actual, pero es más compacta. Incluye un soporte para ajustar el ángulo y colocarla sobre la tele. Su precio, 59 euros.

INALÁMBRICO. Es un headset de gama alta, que proporciona sonido envolvente virtual 7.1 y está fabricado con materiales de alta calidad. Costará 179 €.

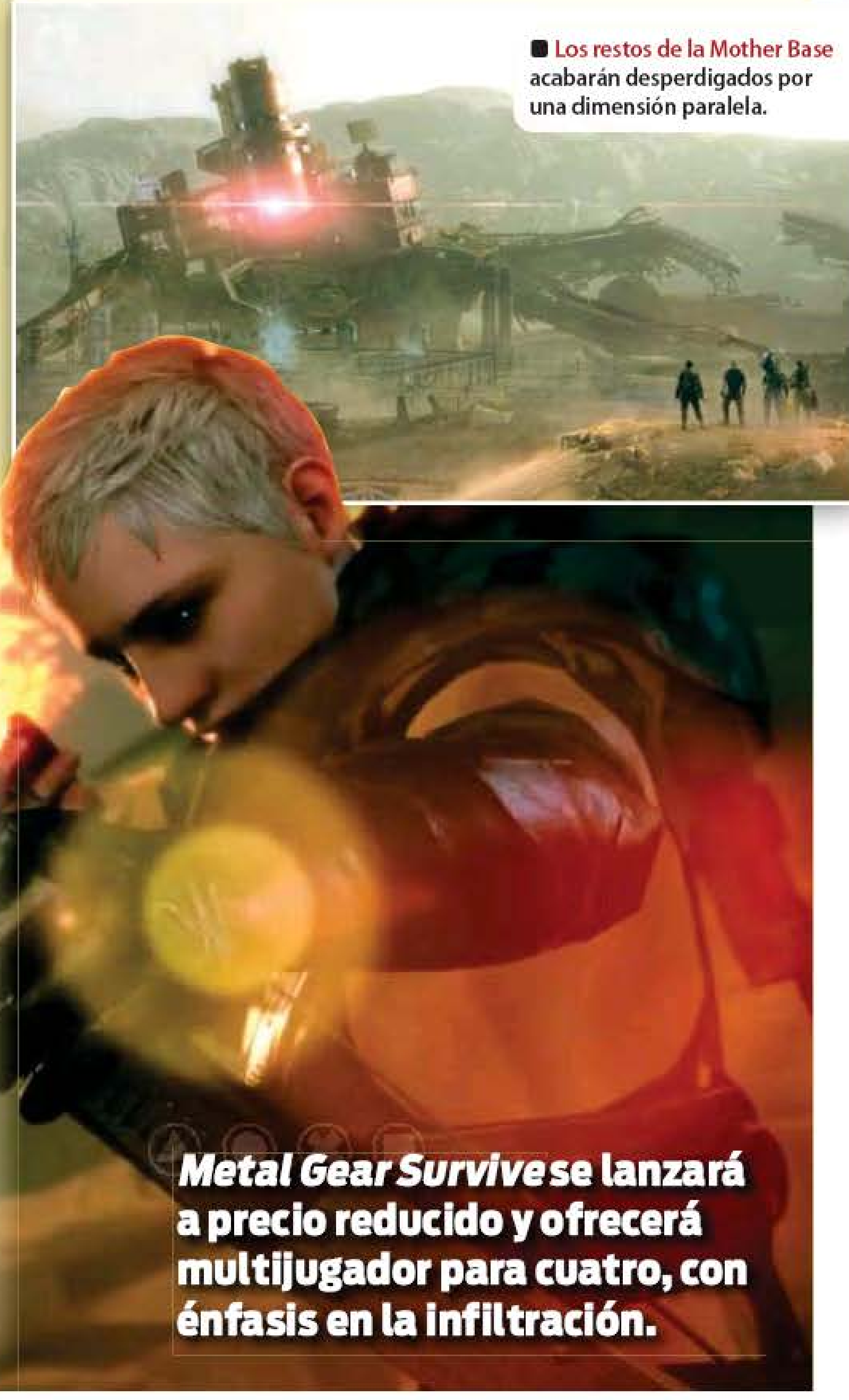
PLATINUM WIRELESS HEADSET


Éstos son los primeros zombis que se han visto, similares a los chasqueadores de *The Last of Us*.


El proyecto no tiene la escala de un *MGS* canónico, pero utiliza el Fox Engine.






Los restos de la Mother Base acabarán desperdigados por una dimensión paralela.

Metal Gear se mete en un agujero de gusano

METAL GEAR SURVIVE | PS4 | KONAMI | ACCIÓN | 2017

Puede que Hideo Kojima saliera de Konami, pero la compañía japonesa acaba de anunciar *Metal Gear Survive*, un inesperado "spin-off" que se ambientará en el universo de *Metal Gear Solid V*. El planteamiento es que, tras la destrucción de la Mother Base, se generará un agujero de gusano y muchos de los soldados acabarán en una dimensión paralela, en un desierto desolado en el que tendrán que hacer frente a una amenaza biológica. Así pues, el juego, que se pondrá a la venta a precio reducido en algún momento del próximo año, ofrecerá cooperativo online para cuatro personas. El objetivo será sobrevivir al apocalipsis zombi, para lo cual contaremos con armas de lo más espectaculares, como un arco explosivo. No obstante, Konami ya ha dicho que las mecánicas de infiltración serán una parte vital de la experiencia, junto con la cooperación, por lo que, a priori, no será un simple "mata-mata".

***Metal Gear Survive* se lanzará a precio reducido y ofrecerá multijugador para cuatro, con énfasis en la infiltración.**


The Witcher III: Wild Hunt GOTY ya está dispponible, por 44,95 euros. Incluye sus dos expansiones en el propio disco.


Metal Gear Solid V: The Definitive Experience incluye *Ground Zeroes*, *The Phantom Pain* y todos los DLC. Estará a la venta el 13 de octubre, por 39,99 euros.

NUEVAS EDICIONES GOTY | PS4 | VARIOS PRECIOS

¿Podrás resistirte a estas ediciones GOTY?

Después de ***Batman Arkham Knight: Edición Game of The Year*** (una edición con todos los DLC que salió para PS4 el pasado mes de julio), ya está disponible ***The Witcher III: Wild Hunt GOTY,*** que incluye la colosal aventura rolera de Geralt de Rivia con todo el contenido adicional, entre el que se cuentan sus dos expansiones (*Hearts of Stone* y *Blood & Wine*), metidas en el propio disco (nada de códigos de descarga digital), por 44,95 euros. Y Konami tiene previsto lanzar el 13 de octubre, por 39,99 euros, ***Metal Gear Solid V: The Definitive Experience***, la última obra de Hideo Kojima... ya sin él. Incluirá ***MGSV: Ground Zeroes*** y ***MGSV: The Phantom Pain*** con sus 39 DLC distintos, incluidos los argumentales, como Déjà Vu y Jamais Vu, y los de armas y objetos adicionales para *Metal Gear Online*. Y ***Tropico 5*** también tendrá su *Complete Edition* el 30 de septiembre.

BARCELONA GAMES WORLD | FERIA | DEL 6 AL 9 DE OCTUBRE

Barcelona estrena su feria de videojuegos

Del 6 al 9 de octubre, se celebra, en el Recinto de Montjuïc de Barcelona, la primera edición de Barcelona Games World. Allí, probaremos novedades y disfrutaremos de competiciones de eSports, conferencias y eventos retro. Han confirmado su presencia BadLand, Bandai Namco, EA, GAME, Koch Media, Sony, Take Two y Warner. La entrada general para los tres días cuesta 12 euros online y 15 en taquilla. Y hay disponibles 2000 entradas VIP para el día 6, por 24 euros.





Las mejores motos reales se darán cita en *Ride 2* este octubre.

RIDE 2 | PS4 | MILESTONE | VELOCIDAD | 7 DE OCTUBRE

Ride 2: pasión por las motos

El 7 de octubre, llega a PS4 *Ride 2*, la nueva entrega de la saga de motos de Milestone, que quiere ofrecer un juego de conducción a la altura a todos los amantes de las dos ruedas. De hecho, han escuchado a los fans y han mejorado todos los aspectos de la primera entrega para crear un título en el que la personalización de la moto y del piloto será el eje central. Podremos cambiar casi cualquier parámetro de la moto que se nos ocurra, eligiendo entre cientos de piezas. Después, podremos competir en 58 pistas (urbanas, profesionales, campestres, road racing...) repartidas en 30 localizaciones (el doble que en el anterior) y correremos con más de 230 motos, de veinte marcas. Además, *Ride 2* ofrecerá un profundo multijugador, tanto online como a pantalla partida, y permitirá importar y pilotar las motos de nuestros amigos, aunque no estén en línea. Todo ello, con un control muy intuitivo, a medio camino entre la simulación y el arcade, pero que nos pondrá a prueba, ya que cada tipo de moto se comportará de una manera diferente, y con un apartado sonoro que nos permitirá diferenciar cada moto sólo por el ruido de su motor.



Se podrá cambiar de todo: desde el manillar o el color hasta la suspensión, la transmisión...



Las superbikes son la gran novedad de esta entrega. En total, habrá 230 motos distintas.

EN POCAS PALABRAS

HASTA EL AÑO QUE VIENE

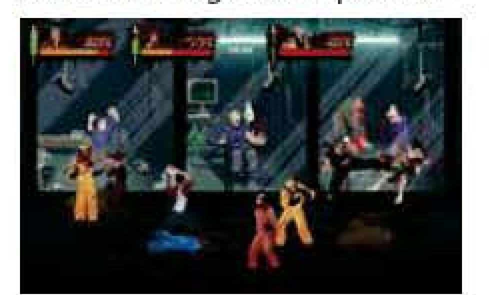
GT SPORT SE RETRASA

Como ya es tradición en la famosa serie de Polyphony Digital, *Gran Turismo Sport* **también se retrasa. Hasta 2017,** no veremos lo nuevo de Kazunori Yamauchi. No sabemos a qué altura del año, pero no creemos que sea pronto, porque **Sony está cancelando las reservas digitales** (y reembolsando el dinero, claro).

PÍXELES COMO PUÑOS

LA MADRE RUSIA SANGRARÁ...

Pero, de momento, no lo hará en PS4. Devolver Digital ha lanzado ya para PC ***Mother Russia Bleeds*, un beat'em up** en plan "yo contra el barrio" tan sanguinario y **brutal como pixelado.** Lo malo es que, finalmente, la **versión de PS4** terminará saliendo **a finales de año.** Una pena: teníamos ganas de pelea.



EL ALMA DE LA FIESTA

QUEREMOS QUE TU VOZ SE ESCUCHE

Con el sugerente subtítulo *Quiero tu Voz*, se presenta la cuarta entrega de *La Voz*. Se trata de la adaptación del famoso "talent show" homónimo que sacará lo mejor de nosotros **como cantantes.** Incorporará **nuevos modos** y características, que se anunciarán pronto. Y saldrá para **PS4 a finales de año.**

EL CAZADOR PRÓDIGO

OTRA VEZ A CAZAR MONSTRUOS

El **8 de noviembre, Capcom** actualizará su *Monster Hunter Frontier F*, que pasará a llamarse *Monster Hunter Online Z* y que también tendrá versión para **PS4.** Añadirá **más monstruos y misiones,** pero aún no se ha anunciado en Occidente.



OBRA MAESTRA

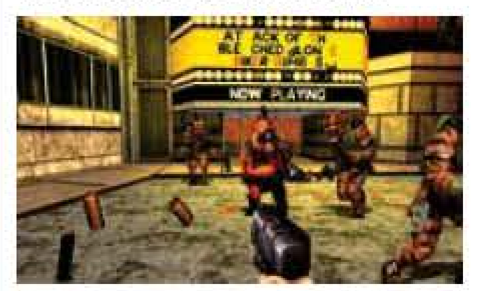
RESIDENT EVIL 4 LLEGA A PS4

La obra maestra de **Shinji Mikami** ha tenido numerosas versiones. Ahora, podéis descargar una **versión en 1080p y 60 fps para PS4** para comprobar cómo le sientan los once años que lleva a sus espaldas. Bien, ¿no?

¡FELICIDADES, DUKE!

EL MACHOTE SE VA HACIENDO MAYOR

Duke recibirá un gran regalo por su vigésimo cumpleaños: **Gearbox lanzará** ***Duke Nukem 3D: World Tour*** **para PS4,** una versión del clásico remasterizada y con extras, como un **editor de niveles, ocho nuevas fases** creadas por el equipo original, nuevas melodías a cargo del compositor original y más diálogos. **Saldrá el 11 de octubre.**



UN MMO QUE ES F2P

¡TREKKIES DEL MUNDO, UNÍOS!

Ya puedes descargarte del Store *Star Trek Online*, un MMO **gratuito** hasta nivel 60 en el que tendrás total libertad para surcar el espacio e interactuar (o luchar) con las **distintas facciones: la Federación, los romulanos o los klingon,** cada cual con sus propias naves y tácticas.

TE DEJARÁ DE UNA PIEZA

UNA COLECCIÓN DE LO MÁS MÁGICA

Celebra el estreno de "Animales fantásticos y dónde encontrarlos" con esta **colección que reúne** *LEGO Harry Potter: Años 1-4* y *LEGO Harry Potter: Años 5-7* en un solo disco y con mejoras. Saldrá el **21 de octubre,** aunque *LEGO Dimensions* contará con su propia adaptación de esta película (aún sin fecha).



EL 13 DE OCTUBRE SE PONE A LA VENTA EL DISPOSITIVO DE **REALIDAD VIRTUAL PARA PS**

PlayStation VR Nunca has jugado igual

Queda menos de un mes para que PS VR se ponga a la venta y nos ofrezca una experiencia única: la inmersión total en los videojuegos. Nunca has jugado igual.

El 13 de octubre es el día elegido por PlayStation para poner a la venta este dispositivo de realidad virtual que nos permitirá jugar con nuestra PS4 como nunca lo habíamos hecho. Con un precio de 399 euros, PS VR es uno de los cascos de realidad virtual más completos y asequibles del mercado. Una vez que nos hagamos con uno, sólo necesitaremos una PS Camera y conectarlo a nuestra PS4 para empezar a disfrutar de una experiencia única. Y es que, de verdad, hasta que no lo probéis no os haréis una idea de lo inmersivo que puede ser jugar con PS VR, que además resulta cómodo y ligero.

Habrá 10 juegos disponibles el mismo día del lanzamiento, a los que se sumarán muchos más antes de fin de año. Además, se pondrá a la venta con un disco de demos que nos permitirá hacernos una idea de qué tipos de juegos nos esperan. *VR Worlds, RIGS, Tumble VR, Battlezone, EVE: Valkyrie, Wayward Sky* y *Headmaster* son los títulos incluidos en el disco y dan buena muestra de la variedad que ofrecerán los juegos de VR. Además, recordad que habrá juegos que, aunque se puedan disfrutar en PS4, tendrán opciones exclusivas para VR. Y ojo, que algunos de los confirmados son tan atractivos como *Rise of The Tomb Raider*, *FF XV* o *Resident Evil 7*.

Pero si además de jugar te gusta el cine, PS VR te hará disfrutar el doble, ya que las dos pantallas OLED del casco se convertirán ante tus ojos en una enorme pantalla (podremos optar entre 117, 163 y 226 pulgas), gracias la modo cinemático. Con este modo, además, podremos visualizar vídeos 360º, jugar con PS4 usando el visor como pantalla y disfrutar de las series de Netflix. PlayStation VR podría convertirse ne uno de los regalos estrella de esta Navidad. El mes que viene, con un casco en nuestras cabezas, prometemos contaros muchas más cosas de este espectacular dispositivo.

¿QUÉ PASA CON LA NUEVA PS4 PRO?

El 10 de noviembre se pone a la venta PS4 Pro, un nuevo modelo que, a grandes rasgos, aumenta la potencia y la velocidad de proceso de la actual PS4 y da soporte 4K. No hace falta tener una PS4 Pro para disfrutar de PS VR, pero su potencia permitirá que los juegos se vean más nítidos y detallados.

Lo que debes saber de PS VR

DATOS BÁSICOS

- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 13 de octubre de 2016
- **PRECIO:** 399 €
- **CONTENIDO DEL PACK:** Disco con 8 demos, visor, unidad de procesamiento, auriculares y todos los cables necesarios para su conexión.

PERIFÉRICOS COMPATIBLES

1 PLAYSTATION CAMERA

Es imprescindible para disfrutar de PS VR, ya que se encarga de transmitirle a PS4 nuestra posición. PS VR es compatible con el actual modelo de PS Camera y con el nuevo modelo (que se puede fijar sobre la TV).

2 PS MOVE

El sensor de movimientos de PS3 no será un periférico obligatorio pero sí muy recomendable. Si no tenemos Move, podrá sustituirse por el DualShock 4. Move se convertirá en una pistola, un taco de billar o cualquier objeto que portemos en nuestras manos. Se podrá a la venta un nuevo pack con dos PlayStation Move.

3 DUALSHOCK 4

Muchos juegos compatibles con VR, se juegan al estilo tradicional, con un pad en las manos, desde *Eve Valkyrie* a *Battlezone*. Incluso hay juegos en los que, aunque lo ideal es usar Move, se puede utilizar un DS4. Así que tu DualShock 4 será una herramienta imprescindible. Igual ocurrirá con los volantes.

4 AURICULARES

Imprescindibles para lograr mayor inmersión. Aunque junto a PS VR se incluyen unos auriculares, con los que se puede disfrutar perfectamente, es más recomendable el uso unos auriculares "orejeros", que garanticen mayor aislamiento y comodidad. Cualquier auricular con jak de 3,5 mm es compatible.

4
1
2
3

JUEGOS DE LANZAMIENTO

HABRÁ 10 JUEGOS DISPONIBLES desde el mismo del lanzamiento. Y, como veréis aquí, los hay de todo tipo y para todos los gustos. Desde experiencias diseñadas para ser jugadas con PS VR a juegos de corte tradicional e incluso alguno que ya está disponible para PS4, aunque es compatible con Move. Y es sólo el principio...



D3T | 13 DE OCTUBRE | 19,99 €

SUPER STARDUST ULTRA VR

El fantástico "shooter" espacial de D3T cambiara de perspectiva pero mantiene su frenético desarrollo. Ahora seguiremos la acción desde la cabina de la nave y nos enfrentamos a hordas de enemigos con un control más intuitivo: gira la cabeza para apuntar y dispara, usando tres tipos de disparos y potenciadores.



SONY | 13 DE OCTUBRE | 39,99 €

PS VR: WORLDS

Las demos con las que PS VR fue presentada al mundo, en forma de 5 miniaventuras: enfréntate a tiros al crimen londinense, sobrevive a un tiburón, explora la galaxia en tu nave, participa en un deporte futurista o desciende en patinete por una peligrosa autopista.

REBELLION | 13 DE OCTUBRE | 59,99 €

BATTLEZONE



El mítico arcade de gráficos vectoriales que Atari lanzó en 1980 renace en forma de shooter frenético. Pilotarás el vehículo de tierra Cobra que manejarás con el Dual Shock 4. Eso sí, te tocará girar la cabeza para enfrentarte a hordas de enemigos que te asaltarán sin descanso en una larga campaña.



SUPERMASSIVE GAMES | 13 DE OCTUBRE | 19,99 €

UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD

La exitosa aventura de terror de PS4 tiene su primer spin-off: un shooter en primera persona y sobre raíles no apto para cardiacos. Subidos en una montaña rusa, superaremos a tiros 7 niveles con caminos alternativos mientras nos acosan enemigos y monstruos. Dos mandos PS Move se convertirán en nuestras armas.



GUERRILLA | 13 DE OCTUBRE | 59,99 €

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE

Enfúndate una superarmadura de combate y compite en un salvaje deporte de luchas futuristas. Mejora tu armamento y consigue nuevas armaduras en la campaña para un jugador, y úsalas en las batallas online por equipos.



EVOLUTION | 13 DE OCTUBRE | SIN CONFIRMAR

DRIVECLUB VR

Sony ha recurrido a su conocido simulador de velocidad para arropar el lanzamiento de PS VR. Esta versión incluye 114 circuitos y te sentirás como si realmente estuvieras al volante los 80 cochazos que incluye. ¡A derrapar!



SONY | 13 DE OCTUBRE | 19,99 €

HUSTLE KINGS VR

Con *Hustle Kings* VR jugarás a muchas modalidades de billar como si estuvieras de verdad junto a la mesa. Dos Move se convertirán en tu taco para golpear como lo harías realmente. También se puede jugar sin visor.



SONY | YA DISPONIBLE | 19,99 €

BOUND

El estudio de Sony en Santa Monica ha creado un plataformas 3D que podremos jugar en VR. Nos moveremos por cambiantes escenarios poligonales manejando a un personaje que se desplazará con pasos de bailarina.



WARNER | 13 DE OCTUBRE | 19,99 €

BATMAN: ARKHAM VR

Una nueva aventura desarrollada por Rocksteady en la que el Hombre Murciélago investigará el asesinato de Dick Grayson (Robin). Desde los ojos del héroe, usaremos sus gadgets e investigaremos la escena del crimen.



SUPERMASSIVE GAMES | 13 DE OCTUBRE | 9,99 €

TUMBLE VR

Esta conversión del juego de puzles de PS3 propondrá retos de colocación de bloques usando Move o el DS4. La inteligencia y la precisión serán claves. Incluirá niveles nuevos y multijugador competitivo y cooperativo.



ENTREVISTA A...

HAJIME TABATA

DIRECTOR DE *FINAL FANTASY XV*

"El principal reto era hacer un mundo abierto"

En la pasada Gamescom, tuvimos la oportunidad de hablar con el hombre llamado a devolver al olimpo a una de las sagas más fantásticas de la historia de los videojuegos.

Tras dirigir entregas como *Crisis Core* y *Type-0*, a Hajime Tabata le ha llegado la reválida con *Final Fantasy XV*, un juego llamado a marcar un punto de inflexión para una saga tan querida como decaída. El futuro del buque insignia de Square Enix pasa por su manos y su eslora augura grandes cosas.

¿Cómo de grande es el mundo del juego, comparado con el de otros RPG?

Es difícil hacer una comparación directa, porque hay diferentes partes en el juego. Hay una parte en un gran mundo abierto, pero hay otra que ofrece una experiencia más lineal, en la que viajas entre zonas en tren. Pero podéis estar seguros de que es un mundo grande, diseñado para poder recorrerlo en coche.

El juego se ha retrasado a noviembre para ofrecer una experiencia pulida sin necesidad de tener que conectarse a internet para descargar un parche de día 1. ¿Significa esta visión romántica que no va a haber parches en el futuro y que va a ser como si volviéramos a los tiempos de PSOne o PS2?

Para ser honesto con lo que es el desarrollo de videojuegos, es imposible crear un juego con un mundo abierto de este tamaño, con tanta libertad, y que esté libre de bugs. Ahora bien, queremos que el producto final dé la talla. Las cosas que íbamos a poner en el parche del día 1 eran sólo para resolver bugs "cosméticos" y resolver temas de optimización. Honestamente, después de la fecha de lanzamiento, podría haber parches, innegablemente, pero creemos que el material que teníamos previsto para el parche del día 1 tenía que estar en el disco y por eso tomamos esa decisión. Creo que toda Square Enix respeta esa idea.

***Final Fantasy XV* estará dividido en capítulos. ¿Por qué se ha tomado esa decisión y cómo afecta a la experiencia de juego?**

La principal razón para esa estructura por capítulos fue poder ofrecer la mejor historia posible sin limitaciones de tiempo y, al mismo tiempo, dar libertad para salirse de los márgenes. La construcción global del juego hace que la primera mitad sea más de mundo abierto, mientras que la segunda es más lineal. Aunque sea un mundo abierto, puedes seguir la historia principal mientras exploras. En cambio, al final, tienes también partes más lineales y guiadas por la narrativa, que son muy cinematográficas.

El juego empezó llamándose *Final Fantasy Versus XIII* hace diez años, pero, en 2013, cambió a *Final Fantasy XV*. ¿Cuántas cosas se mantienen del planteamiento inicial?

Permanecen la mayoría de elementos que se anunciaron y se prometieron al público. La estructura general se mantiene, pero, al haber pasado a ser una entrega numerada, la escala es mayor y, por tanto, el juego ha crecido.

Éste es el *Final Fantasy* más vasto que se ha hecho nunca. ¿Cuánta gente ha trabajado en él y cómo ha cambiado el sistema de trabajo respecto a la era de PSOne o PS2?

Es difícil saber la cifra total. Sólo en el departamento interno con el que yo trabajo, hay 300 personas, pero también hay otras compañías externas. Aun así, creo que es un número pequeño comparado con los que manejan los estudios occidentales más punteros, que pueden tener miles de personas. En cuanto al proceso de realización del juego, hay muchas diferencias. Por decirlo de alguna manera, hacer las entregas de PSOne equivaldría a erigir una casa de madera. En cambio, *Final Fantasy XV* sería como hacer un rascacielos de acero reforzado, porque queríamos la tecnología más vanguardista para él.

Hacer las entregas de PSOne equivaldría a erigir una casa de madera. En cambio, *Final Fantasy XV* sería como hacer un rascacielos de acero reforzado, porque queríamos la tecnología más vanguardista para él.

***Final Fantasy XIII* fue un juego muy lineal, lo que se tradujo en muchas críticas. ¿Se ha tomado nota de eso?**

El acercamiento es muy diferente, pero estamos al tanto de las críticas a aquella lineali-

Una epopeya, más que una fantasía

Seis años y medio después de que *Final Fantasy XIII* viera la luz, estamos a punto de recibir, al fin, a su sucesor numérico. Iba a ser una simple parte de un todo y ha acabado por convertirse en un proyecto descomunal.



La camaradería será uno de los mantras del juego, que será una suerte de viaje con los amigos.



Final Fantasy XV intentará hacer borrón y cuenta nueva respecto a *FFXIII*, criticado por su linealidad.

Habrá expansiones en el futuro. A priori, ahondarán en el trío que acompaña a Noctis en la aventura.

El desarrollo de *Final Fantasy XV* ha sido toda una odisea para Square Enix. Se anunció en 2006 como parte de la subsaga denominada Fabula Nova Crystallis, cuyo núcleo debía componer junto a *Final Fantasy XIII* y al que se añadirían, a posteriori, títulos como *FF XIII-2*, *Lightning Returns* o *Type-0*. Su nombre, por entonces, era *Final Fantasy Versus XIII*. Sin embargo, los años fueron pasando sin que hubiera apenas noticias al respecto... Hasta que llegó el E3 2013. Entonces, se anunció que el proyecto se convertía en una nueva entrega numerada, llamada a resarcir a la saga. Inicialmente, el proyecto estaba dirigido por Tetsuya Nomura, la mayor cabeza pensante de Square Enix hoy por hoy, pero está tan inmerso en el también eterno *Kingdom Hearts III* y en el largamente reclamado *Final Fantasy VII Remake* que tuvo que pasarle el testigo a Hajime Tabata, otro tótem de la compañía.

Esta entrega marcará una ruptura con el pasado de la saga en muchos sentidos. Gran parte del desarrollo será de mundo abierto, de modo que podremos conducir un coche libremente. Además, los combates ya no serán por turnos, sino en tiempo real y manejando a un solo personaje, en la línea de *Kingdom Hearts*. Además, la ambientación combinará elementos medievales y tecnológicos con un cuarteto protagonista muy juvenil. Para ganar, hay que arriesgar.

dad. La estructura está planteada para respetar a los jugadores y darles libertad de actuación.

Aparte del juego, hay varios proyectos multimedia paralelos, como la película "Kingslaive". ¿Es necesario estar familiarizado con ellos para entender la historia?

No hace falta. Sin embargo, es recomendable verlos si se quiere disfrutar del mundo de *Final Fantasy XV* y profundizar en él, porque están diseñados para estar vinculados con el juego, pero eso depende de lo mucho que le guste el universo al jugador. Creo que es un contenido genial y muy disfrutable.

***Type-0* y *Crisis Core* aportaron acción a un sistema de combate que siempre se había caracterizado por los turnos. Con *FFXV*, se ha dado el salto a un sistema totalmente en tiempo real. ¿Cómo afecta eso a la jugabilidad? ¿Crees que están muertos los combates por turnos en el rol de hoy en día?**

No creo que el sistema por turnos esté muerto. Es una cuestión de decidir qué estilo vas a perseguir. Apostamos por un sistema de acción porque, cada vez que lanzas un *Final Fantasy* numerado, es un desafío con el que alcanzar nuevos horizontes. El principal reto era plantear un mundo abierto que fuera sólido y cuya exploración no tuviera costuras ni transiciones, algo a lo que ayuda mucho la acción. Al mismo tiempo, queríamos mantener el estilo de batallas estratégicas de la saga, y creo que lo hemos logrado. Tenía sentido para la experiencia, pues también encaja con la progresión de los personajes que te acompañan, manejados por la IA.

Inicialmente, el director del proyecto era Tetsuya Nomura, pero hace dos años pasó a tus manos. ¿Ha cambiado algo respecto a lo que ya había planteado? ¿Has estado en contacto con él?

No siento que haya una gran diferencia en la forma de trabajar. Cuando el proyecto cambió de *FF Versus XIII* a *FFXV*, se modificaron algunos elementos estructurales, pero ya está. Desde que tomé el mando, la verdad es que he tomado yo las decisiones.

***Final Fantasy XV* usa el motor Luminous, a diferencia del remake de *Final Fantasy VII*, que usará Unreal 4. ¿Resulta difícil trabajar con esa tecnología, que nadie más ha usado?**

Lo cierto es que, cuando empezamos a hacer el juego, sólo estaba planteado el núcleo del motor y lo hemos ido desarrollando junto con el juego. No es que nadie lo haya usado antes, sino que lo hemos erigido a la vez que el juego. Por supuesto, eso implica mayores dificultades que usar un motor preexistente.

La conducción del vehículo, algo inédito en la saga, será una parte clave del enfoque de mundo abierto. ¿Cómo ha sido la aproximación a este género?

Uno de los objetivos era crear una experiencia emocional, con un viaje junto a tus amigos. Alrededor de ese concepto había que plantear otros elementos que encajaran, y ahí entraba en escena la conducción libre.

Esta entrega es muy importante para el futuro de la saga, tras el sentimiento amargo que dejó la trilogía de *Final Fantasy XIII*. ¿Has sentido alguna presión extra por la tesitura?

Con cualquier juego hay siempre gente a la que no le gusta, pero es algo inevitable. *Final Fantasy XV* va a traer muchos cambios a la saga, y eso tendrá un efecto en su futuro, claro, lo cual es una responsabilidad. Esos cambios están llamados a modernizar la saga, y eso genera un grado de presión, pero no sólo sobre mí, sino también sobre toda Square Enix.

¿Cómo ve la industria de los videojuegos en Japón, con las consolas de sobremesa vendiendo menos que en el pasado y las portátiles y los móviles dominando el mercado? ¿Cómo encaja *Final Fantasy XV* ahí?

Es verdad que el mercado de las consolas tiene más peso en Europa y América ahora mismo, al tiempo que el de los smarthphones ha crecido de forma increíble. Sin embargo, sigue habiendo una necesidad en el mercado de juegos que sólo se pueden hacer en consolas, así que hay que traer a la gente de vuelta. Que las personas quieran jugar en móviles es cultural. Depende de factores como el valor que se le da al tiempo, la cercanía del dispositivo, el tipo de juegos que salen… Los juegos AAA de mayor nivel necesitan sacar a la gente de eso, y tengo esperanza en que *FFXV* pueda cumplir ese rol.

Agenda PlayStation

DEL 15 DE SEPTIEMBRE AL 15 DE OCTUBRE

¡¡Empieza lo bueno!! A partir de este otoño nos esperan algunos de los juegos más espectaculares del año. No te pierdas ninguno siguiendo nuestra agenda.

OCTUBRE 13



PlayStation VR

El dispositivo de realidad virtual para PS4 está a punto de llegar a las tiendas para ofrecernos una nueva manera de jugar.

www.playstation.com/

Reportaje en página 12

SEPTIEMBRE 09

LEGO Dimensions

La nueva aventura LEGO viene acompañada de una increíble colección de figuras: ¡no te las pierdas!

www.lego.com/es-ar/dimensions

Análisis en página 44

SEPTIEMBRE 16

NBA 2K17

Pau Gasol es la imagen del nuevo *NBA 2K*, la mejor saga de baloncesto de la historia.

www.2k.com/games/nba-2k17

SEPTIEMBRE 29

FIFA 17

FIFA quiere mantener su título de rey del deporte rey con más licencias que nunca.

www.easports.com/es/fifa

Avance en página 92

SEPTIEMBRE 15

PES 2017

El nuevo *PES* llega con novedades de todos los colores... azulgranas.

www.konami.com/wepes/2017/eu/es/

Análisis en página 48

9 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas • **PS4**
- Just Sing • **PS4**
- Jotun: Valhalla Edition • **PS4**
- LEGO Dimensions • **PS4**
- Touhou Genso Rondo: Bullet Ballet • **PS4**

13 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Dead Rising Triple Pack • **PS4**
- Don't Starve Together • **PS4**
- NASCAR Heat Evolution • **PS4**
- PAC-MAN Championship Edition 2 • **PS4**
- RIVE • **PS4**

14 DE SEPTIEMBRE MIÉRCOLES
- The Bunker • **PS4**

15 DE SEPTIEMBRE JUEVES
- Pro Evolution Soccer 2017 • **PS4**
- NHL 17 • **PS4**

16 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- BioShock: The Collection • **PS4**
- MeiQ: Labyrinth of Death • **PS Vita**
- Mount & Blade: Warband • **PS4**
- NBA 2K17 • **PS4**
- Psycho-Pass: Mandatory Happiness • **PS4 / PS Vita**

20 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Batman: The Telltale Series - Episode 2 • **PS4**
- Dear Esther: Landmark Edition • **PS4**
- Destiny: Los Señores de Hierro • **PS4**
- Lastfight • **PS4**

23 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Criminal Girls 2: Party Favors • **PS Vita**
- HoPiKo • **PS4**
- Virginia • **PS4**
- Zenith • **PS4**

27 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Darkest Dungeon • **PS4 / PS Vita**
- Shantae: Half-Genie Hero • **PS4 / PS Vita**

29 DE SEPTIEMBRE JUEVES
- FIFA 17 • **PS4**

30 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Forestry 2017: The Simulation • **PS4**
- XCOM 2 • **PS4**

4 DE OCTUBRE MARTES
- Laser Disco Defenders • **PS4**
- Rocksmith 2014 Edition: Remastered • **PS4**
- Warhammer: End Times: Vermintide • **PS4**

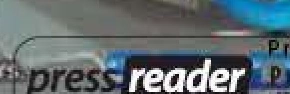
7 DE OCTUBRE VIERNES
- Mafia III • **PS4**
- Ride 2 • **PS4**

11 DE OCTUBRE MARTES
- Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour • **PS4**
- Rise of the Tomb Raider: 20º Aniversario • **PS4**
- WWE 2K17 • **PS4**

13 DE OCTUBRE JUEVES
- PlayStation VR • **PS4**
- 100ft Robot Golf • **PS4**
- Batman Arkham VR • **PS4**
- Battlezone • **PS4**
- Hustle Kings VR • **PS4**
- PlayStation VR Worlds • **PS4**
- RIGS: Mechanized Combat League • **PS4**
- Super Stardust Ultra VR • **PS4**
- Tumble VR • **PS4**
- Until Dawn: Rush of Blood • **PS4**
- Yesterday Origins • **PS4**

14 DE OCTUBRE VIERNES
- Dragon Quest Builders • **PS4 / PS Vita**
- Hatsune Miku: VR Future Live • **PS4**
- Let's Sing 2017 • **PS4**
- Let's Sing 9 Versión Española • **PS4**
- Skylanders Imaginators • **PS4**





Daniel Acal
@daniacal



No Man's Sky y sus cantos de sirena

Con algo de retraso porque es un tema que ya ha generado ríos de tinta, voy a dar mi opinión personal sobre una de las polémicas del verano: *No Man's Sky* y la decepción que ha supuesto para muchos jugadores. Por supuesto, esto no debe ser considerado como un "análisis alternativo", ni pretendo cuestionar el criterio del compañero que ha hecho el análisis (para empezar, porque le ha echado muchas más horas que yo al juego). Pero me apetecía dar mi opinión acerca de unos de los juegos más esperados del año, por todo lo que prometía.

No sé vosotros, pero yo no he disfrutado con *No Man's Sky*. Reconozco sus méritos (que los tiene) y me quito el sombrero ante la ambiciosa apuesta de un grupo de desarrollo tan pequeño que ha logrado que su "criatura" esté en boca de todos (para bien o para mal). Tal vez llegue un día en el que podamos considerarlo el precursor de algo más grande (bueno, más grande no hace falta, que ése no es precisamente el problema de *No Man's Sky*). De un viaje en el que realmente disfrutemos del camino, algo que a mí no me ha pasado con *No Man's Sky*. ¿Para qué sirve poner a nuestro alcance más de 18 trillones de planetas si no hay casi nada interesante que hacer en ellos? No sé si merecerá la pena descubrir aquello que se oculta en el centro del universo, pero me temo que yo no voy a llegar a verlo. Su repetitivo desarrollo y sus limitadas mecánicas pesan más que las ganas que tengo de descubrir cómo será el siguiente planeta que me encuentre.

LOS PECADOS DE *NMS* SON EL PAN NUESTRO DE CADA DÍA EN ESTE SECTOR. ¿CUÁNTOS JUEGOS CUMPLEN CON TODO LO QUE PROMETEN?

***No Man's Sky* no es un juego para todos los públicos.** Por eso me sorprendí mucho cuando Sony lo acogió bajo su ala con tanto entusiasmo, con una edición "triple A" y a un precio también "triple A" (otra decisión que ha pesado en su contra). Con ello, *No Man's Sky* pasó a estar en boca de todos, colocándose en un escaparate inmejorable a la vista de muchos jugadores que, seguramente, no habrían reparado en este juego "indie" sin el altavoz de Sony. Y yo estoy convencido de que mucha gente se lanzó a por *No Man's Sky* sin tener muy claras sus "particularidades", dejándose llevar por el "hype". Y luego llegaron los chascos, las tiendas de segunda mano con las estanterías repletas de copias de *No Man's Sky* y las reclamaciones de algunos usuarios para que se les reembolsara el dinero porque el juego "no es lo que prometieron".

Las excesivamente entusiastas declaraciones de Sean Murray acerca de su juego (sobre todo las que atañen al supuesto multijugador, en las que, como mínimo, no estuvo muy preciso) fueron clave a la hora de levantar este "hype" y el cabreo posterior. Además, se les acusa de que, en eventos y presentaciones, siempre nos han enseñado los mundos "bonitos". Pero eso lo hacen TODAS las compañías con TODOS los juegos, no es una jugada ni mucho menos inventada por Hello Games. De hecho, la inmensa mayoría de las capturas de pantalla que nos facilitan las compañías para ilustrar las coberturas de sus juegos no suelen corresponderse con la calidad final del producto. Un "engaño" en el que por desgracia también participamos nosotros, en nuestro afán por ofrecer unas revistas lo más vistosas posible. En cuanto a los "bugs", que son la otra razón que algunos esgrimen para devolverlo, pues... Yo, en mi periplo por el espacio, jamás me he topado con fallos graves que lo hagan injugable. ¿Habré tenido suerte?

Los "pecados" que ha cometido *No Man's Sky* son frecuentes en este sector. Supongo que no tengo que recordar que han salido juegos mucho más "rotos" o "downgradeados" que *No Man's Sky*. Y me refiero a juegos Triple A y en PS4 (no voy a dar nombres, que eso está feo). Parche solucionando los "bugs" y listo. Y volviendo al tema de los creadores de videojuegos que son un poco "vendedores de humo"… es el pan nuestro de cada día, creedme. Aún recuerdo a Dave Perry asegurando que el escenario se reflejaría en tiempo real en cada bala disparada en su *Enter the Matrix* de PS2. Y no hablo de las promesas incumplidas de Peter Molyneux porque entonces no acabaríamos nunca.

Si, picarescas aparte, creéis que tenéis razones para reclamar vuestro dinero, adelante. Lo que está claro es que, para que no pasen estas cosas, las compañías deberían ser más honestas; los periodistas menos condescendientes; y los usuarios estar más despiertos para no dejarse embaucar por estos cantos de sirena.



RE7 y la intensidad... ¿insoportable?

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Con el segundo advenimiento de la realidad virtual a la vuelta de la esquina, yo que soy muy dado a reproducir el cuento de la lechera en mi día a día, me las prometía muy felices relamiéndome con un futuro no muy lejano, en el que disfrutaba de algunos de mis juegos más esperados con el visor en la cabeza. Desde que se anunció *Resident Evil 7* en el pasado E3, sueño despierto con él todos los días y era una de las experiencias que más quería disfrutar con PS VR. Y sí, he dicho bien: ERA.

No voy a entrar en el estúpido e irrelevante debate de si es, o no, un *Resident Evil* "de verdad". Esa reflexión (junto con otras concatenadas) la dejo para el mes que viene. Digo "ERA" porque a medida que se va acercando el momento de poder jugarlo con el visor (para noviembre, muy probablemente, estará en la redacción), más empiezo a sentir que no voy a ser capaz de disfrutarlo así. No por falta de ganas, sino más bien por falta de... valga la expresión vulgar, "huevos". Me explico.

Por todo lo que he podido probar con distintos visores de realidad virtual (Oculus, Gear VR, PS VR...) he comprobado que soy de los suertudos que no se marean con casi nada a la hora de meterme en mundos virtuales. La demo de *RE7* en el E3 resultaba bastante brusca y mareante para la mayoría, pero Capcom ha introducido una serie de cambios y mejoras y, por lo visto, la cosa ya no provoca la náusea al movernos con el Dual Shock 4. Hasta ahí, de fábula. Pero, cuando empiezo a pensar en las sensaciones que me produjo una demo técnica, la famosa "Kitchen", ya la cosa empieza a cambiar.

Cuando pude probarla, no se sabía que era un minúsculo fragmento de *RE7*, un pedacito tan intenso y vívido que aún recuerdo las emociones y las reacciones tanto mías como de la gente que lo probó a continuación. Es simplemente intenso, único, agobiante... incluso para un jugador que ya ha visto casi de todo y ha devorado cientos de películas de terror. La demo podía durar 4 minutos, y por momentos, tenía detalles realmente angustiosos. Es lo que tiene "estar ahí", en medio del *fregao,* aunque sea virtual. Es mucho más intenso que ser el mero espectador de una imagen plana.

Y es ahora, cuando apenas faltan cuatro meses para que llegue *Resident Evil 7* y sé que "Kitchen" está en *RE7*, cuando me empiezo a plantear si seré capaz de jugar con el casco de Realidad Virtual en mi casa. Porque, ¿cuánto soportaré estar metido en un mundo tan angustioso, en el que en cualquier momento me pueden sorprender por cualquier dirección? ¿Cuántos metros de un lúgubre pasillo podré recorrer antes de que, hablando mal y pronto, me cague pata abajo y retrase echar esa irresistible miradita atrás al oír un ruido? ¿Cuánto aguantaré jugando con ese nivel de tensión sin que me dé un paro cardíaco?

Añade no solo la intensidad del propio juego sino que, al estar tan aislado (jugaremos con auriculares que nos impedirán escuchar lo de "fuera" y con la vista completamente anulada), también podremos llevarnos buenos sustos con los estímulos del exterior. No hago más que pensar en el día hipotético día que echaré el corazón por la boca cuando mi santa me ponga la mano en el hombro, mientras juego a *RE7*, para avisarme de que ya es hora de cenar.

También es cierto que, cuanto más nos exponemos a algo, más "inmunes" nos volvemos y menos nos sorprende. Sé que, pasado el trago inicial, y superados los primeros sustos, la mejor forma de disfrutar de *RE7* va a ser con el visor puesto... pero como en otras situaciones en la vida, primero hay que ponerle el cascabel al gato y vencer el miedo. Quizá, en esta ocasión sea tan simple como disfrutar primero del juego sin visor, y una vez reconocido el terreno, adentrarnos en sus horrores virtuales, aunque quizá eso suponga sacrificar parte de su gracia y sus sustos. De verdad, que complicada puede ser a veces la vida del jugador "cobarde"...

AHORA QUE SÉ QUE KITCHEN ESTÁ EN *RE7*, ME PREGUNTO CUÁNTO TIEMPO AGUANTARÉ JUGANDO CON PSVR PUESTO...



LA AVENTURERA POR EXCELENCIA VUELVE A CASA

RISE OF THE TOMB RAIDER 20 YEAR CELEBRATION

Tras casi un año asaltando las tumbas de la competencia, Lara Croft vuelve a la marca en la que ha cosechado más éxitos y popularidad con una edición "completa" y repleta de novedades, incluyendo un nuevo nivel compatible con PlayStation VR. ¡Bienvenida a casa, Lara!

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

Con el "reboot" que supuso *Tomb Raider* en 2013, el estudio californiano Crystal Dynamics consiguió devolver a Lara Croft al olimpo de los videojuegos gracias a una espectacular aventura de acción. Un juego que, mirando de reojo a la saga *Uncharted*, nos presentó a una jovencísima e inexperta Lara en su primera aventura, antes de convertirse en la "asaltatumbas" que todos conocemos. El juego fue todo un éxito y meses después, en el E3 de 2014, Eidos anunció *Rise of Tomb Raider*, la continuación de las andanzas de la joven aventura. Pero poco tiempo después, en la GamesCom de ese mismo año, los poseedores de una PS4 descubrimos con horror que el juego iba a ser exclusivo de Microsoft . ¡Nos quedábamos sin Lara!

Una exclusividad temporal

Tras un periodo de cierta confusión, finalmente Square Enix confirmó que la exclusiva sería temporal y que *ROTTR* saldría también en PS4. Todo un alegrón para nosotros que también lo sería para su editora, ya que hasta el momento *ROTTR* no llega ni a los dos millones de unidades vendidas a nivel mundial sumando las versiones de Xbox One, 360 y PC. Es de suponer que con esta nueva edición y su llegada a PS4, las ventas subirán de forma notable (su predecesor, que sí fue multiplataforma desde el principio, vendió cerca de 7 millones en total).

El caso es que la señorita Croft va a continuar con su "curso acelerado" de cómo convertirse en una aventurera a las bravas, ahora en PS4, saltando de la lúgubre isla japonesa de Yamatai a las frías montañas de Siberia (previo paso por Siria) en busca de la mítica ciudad de Kítezh, donde espera encontrar respuestas... En nuestro viaje tendremos que sobrevivir ante todo tipo de peligros: desastres naturales, fauna hostil y


■ *Rise of the Tomb Raider* será una equilibrada mezcla de acción, saltos al límite, exploración y puzles. ¡Lara Croft está de vuelta, amigos!


■ Los puzles serán una parte importante del desarrollo. Los que están mejor diseñados nos esperan en las misiones secundarias.


■ La aventura comienza en Siria aunque pronto nos tocará ponernos el abrigo para recorrer las montañas de Siberia.


■ Gráficamente es sobrecogedor. Hay escenarios que nos quitarán el hipo. Y los efectos de iluminación son brutales.

sobre todo de los integrantes de una misteriosa organización llamada La Trinidad. La historia no es nada del otro jueves y está repleta de tópicos, pero logra mantener el interés hasta el final y está mejor hilada que en el anterior *TR*.

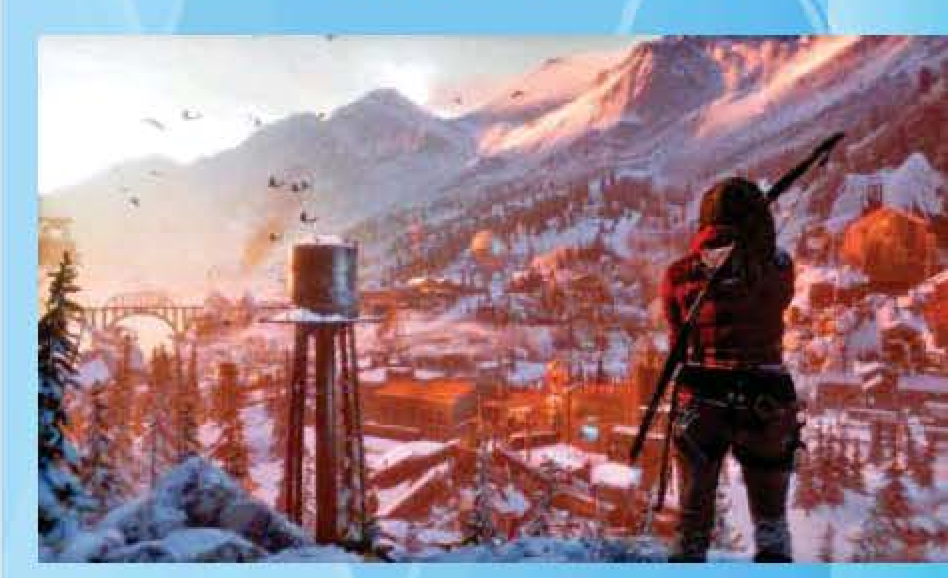
Desarrollo marca de la casa.

En cuanto al desarrollo, si jugasteis a la primera parte ya podéis suponer lo que nos espera: saltos al límite, puzles, tiroteos con coberturas, espectaculares momentos "scriptados" perfectamente integrados en la acción, recolección de recursos y coleccionables, un bien medido sistema de progresión para Lara y su equipo... Aventura en estado puro, en escenarios más grandes y abiertos, que ofrecen más posibilidades gracias a su verticalidad, siendo el sigilo una opción a veces tan válida como tirar de pistolas. »

***Rise of the Tomb Raider* vuelve a ofrecernos un explosivo cóctel de acción, saltos y puzles, pero más equilibrado que en el anterior *TR*.**

LA FORJA DE UNA AVENTURERA

Rise of the Tomb Raider es una secuela directa de *Tomb Raider*, una aventura de acción que salió para PS3 (con versión mejorada meses después, en PS4). En aquella aventura, Crystal Dynamics nos presentaba a una joven e inexperta Lara en su primera aventura. En *Rise of the Tomb Raider* continúa su aprendizaje. Ya no será una joven atemorizada como en el anterior, pero tampoco es la aventurera experta de los *TR* clásicos.


UNA CUESTIÓN PERSONAL. Tras sobrevivir a Yamatai, esta segunda aventura llevará a Lara hasta la ciudad perdida de Kitezh. Allí tratará de continuar las investigaciones de su padre, Richard Croft.


NUEVOS ESCENARIOS. El grueso de la aventura se desarrolla en Siberia, aunque también visitaremos Siria y, como extra de esta edición, un nivel en la mansión Croft (en Surrey, Inglaterra).


MÁS EXPERTA. Aparte de manejar las distintas armas con más soltura que en el anterior *TR*, ahora Lara puede crear objetos (como flechas venenosas) recolectando y combinando materiales que encuentre.

CELEBRANDO SU 20 ANIVERSARIO

Rise of the Tomb Raider: 20º Aniversario será la única versión que recibiremos en PS4. Hemos tenido que esperar casi un año, pero al menos disfrutaremos de una edición que, además de incluir todos los contenidos que salieron para las otras plataformas en su día, llega repleta de contenidos nuevos. Te los mostramos a continuación:



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO

Así de bonita es la edición 20º Aniversario de *Rise of the Tomb Raider* (aunque la carátula tenga un sorprendente parecido con la de *Uncharted: The Nathan Drake Collection*). Incluye un precioso libro de arte (hasta agotar existencias).



MODO RESISTENCIA COOPERATIVO

El modo Resistencia se estrenó como DLC el pasado mes de diciembre. En él, Lara debe hacer frente a todos los peligros que le acechan. Pero ahora también podremos sobrevivir en este modo junto a un amigo (que controlará a Nadia).



TODOS LOS DLC YA EXISTENTES

Por supuesto, la edición 20º Aniversario de *Rise of the Tomb Raider* incluye todos los contenidos que han salido previamente en las otras plataformas, como los DLC de Baba Yaga y El Despertar de la Fría Oscuridad, los 12 trajes y 7 armas...



DIFICULTAD EXTREMA

Otro añadido es el nivel de dificultad "Supervivencia definitiva", que incrementa la dificultad y elimina todos los checkpoints. El único modo de guardar tu partida será buscar recursos para encender una hoguera y sobrevivir pasando de una a otra.





CAPÍTULO EXTRA: LAZOS DE SANGRE

Lazos de Sangre es un nuevo capítulo que se estrena en esta edición. Junto a Lara exploraremos un escenario *mítico*: la mismísima mansión Croft. Habrá que investigarla a fondo para resolver todos sus enigmas. Durará 1-2 horas.



COMPATIBLE CON PLAYSTATION VR

Podremos disfrutar de *Lazos de Sangre* en primera persona usando PlayStation VR. Una opción exclusiva de PS4, claro.





MODO PESADILLA DE LARA

Además de explorar la mansión Croft (de forma tradicional o con PlayStation VR), tendremos que defenderla del ataque de unos misteriosos muertos vivientes en el modo Pesadilla de Lara. Era lo que le faltaba a nuestra arqueóloga favorita...

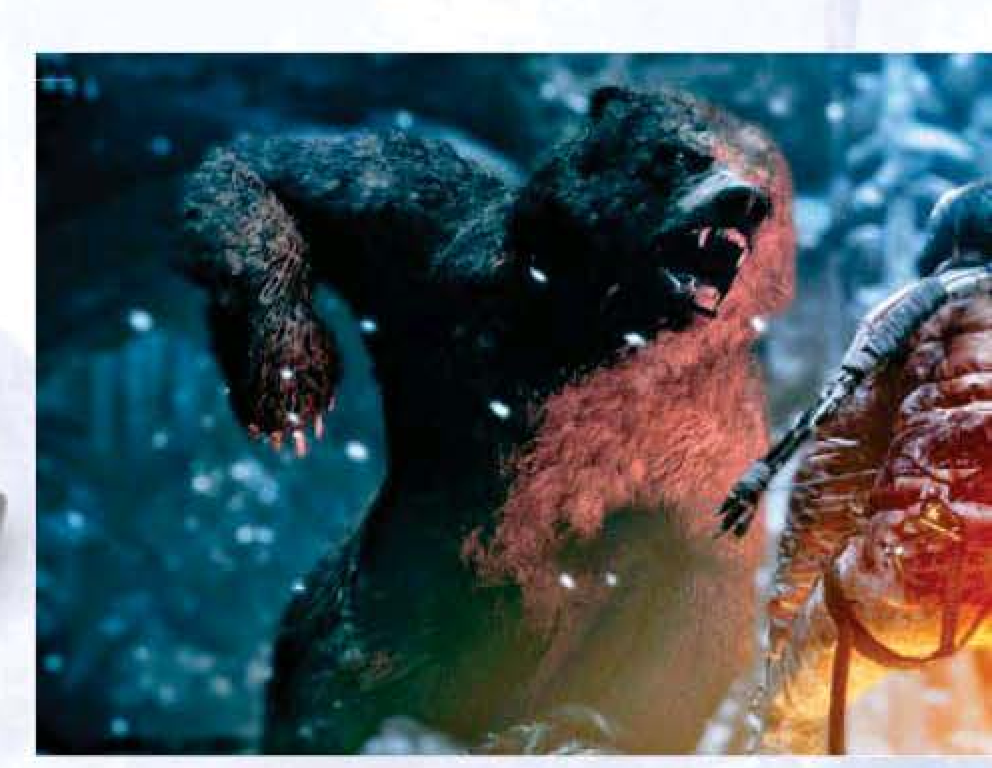




TRAJES CLÁSICOS

Cinco "modelitos" que Lara Croft ha lucido en los *Tomb Raider* clásicos se han incluido, para gozo y deleite de los fans del personaje más "talluditos". Además, hay una versión actualizada del traje que Lara llevó cuando visitó la Antártida en *Tomb Raider III*.







» Quizás la novedad más importante con respecto a su predecesor es el nuevo sistema de creación de objetos. En *ROTTR* podremos recolectar materiales diversos y combinarlos para convertirlos en objetos útiles de una forma sencilla e intuitiva. Así, podremos crear objetos como flechas venenosas, cócteles molotov o bombas de clavos con lo que pillemos por ahí, lo que nos invitará a explorar más los escenarios en busca de estas ventajas que pueden marcar la diferencia en los tiroteos de más adelante.
Además de la historia principal, *ROTTR* esconde multitud de enigmas y desafíos secundarios en cuevas ocultas, ruinas o tumbas olvidadas que



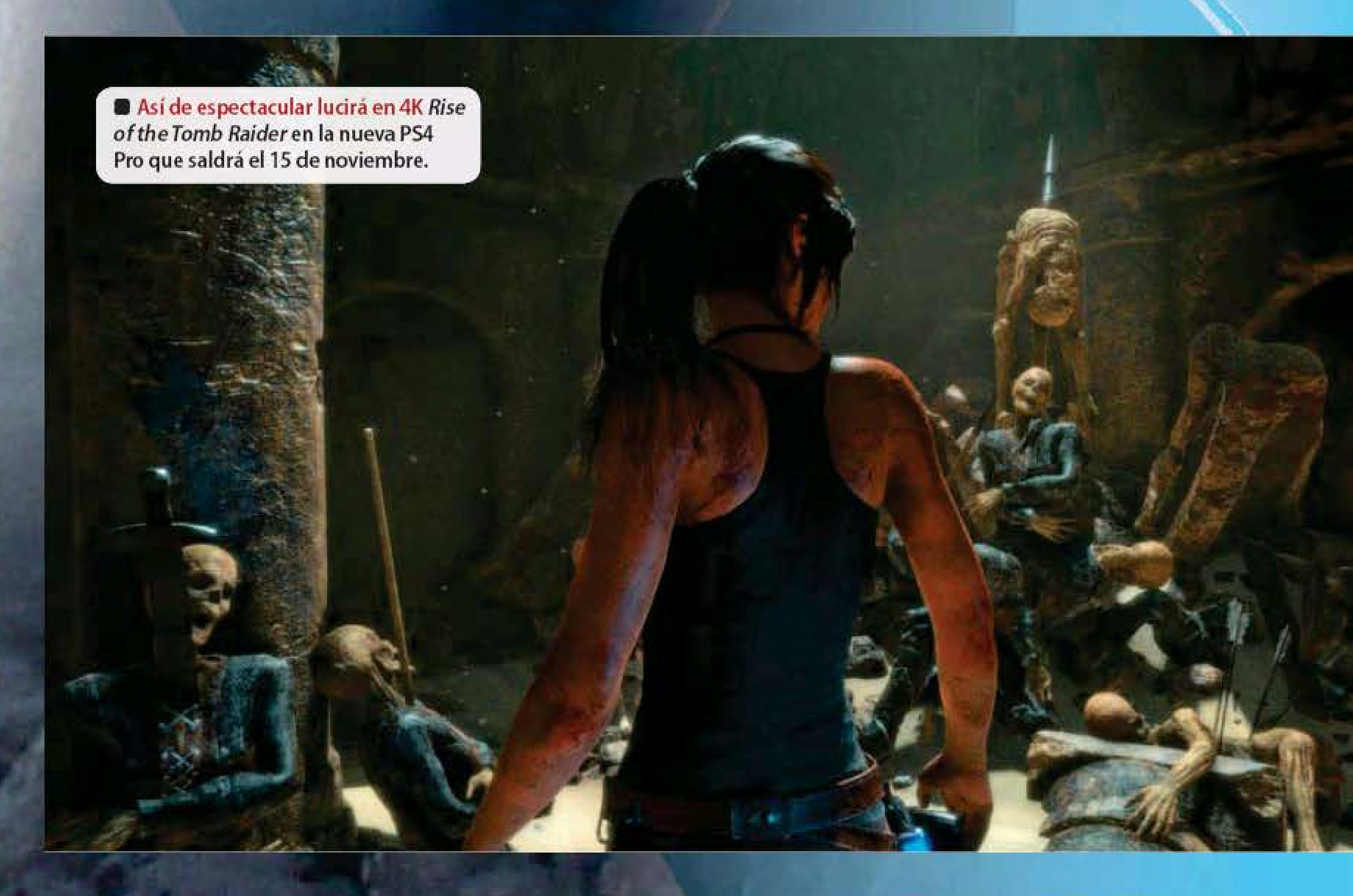




Por supuesto, estará doblado al castellano con las voces que ya conocemos de *Tomb Raider*.



El doble piolet es fundamental para escalar. Si tenéis vértigo, es mejor que no miréis abajo...



Así de espectacular lucirá en 4K *Rise of the Tomb Raider* en la nueva PS4 Pro que saldrá el 15 de noviembre.

esperan ser saqueadas por alguien que dé la talla, tanto en agilidad como a la hora de resolver sus puzles (de hecho, los más inspirados los encontraremos en estas misiones secundarias). La recompensa para los valientes que se atrevan a explorar estos recónditos lugares serán variadas: desde reliquias y documentos que añaden información a la trama principal hasta nuevas armas y trajes para Lara.

Lo que no nos mate nos hará más fuertes.

En cuanto al sistema de progresión, al igual que en el anterior *TR*, casi cualquier cosa que hagamos nos reportará experiencia. Y cada vez que subamos de nivel nos darán un punto de habilidad que podremos repartir entre tres ramas distintas, lo que nos permitirá desbloquear nuevos movimientos y suculentas ventajas.

La aventura te durará más de 20 horas, sin contar los múltiples añadidos que se han incluido en esta edición 20º Aniversario.

Todo ello da lugar a una aventura que te mantendrá pegado al Dual Shock 4 durante más de 20 horas, arropada por un grandioso apartado técnico, con una Lara Croft que brilla con luz propia en unos escenarios bellísimos con unos efectos de iluminación que te dejarán con la boca abierta. Casi tanto como la cantidad de añadidos que incluirá esta versión de *ROTTR*, apellidada 20º Aniversario (el primer *Tomb Raider* salió en 1996). En palabras de su co-director Scott Amos: "un simple Game of the Year no nos habría satisfecho ni a nosotros ni a nuestros fans. Nuestra comunidad de PlayStation se merecía algo más". Y en el cuadro de la izquierda tenéis todos los añadidos de esta edición, incluyendo un nuevo capítulo compatible con PlayStation VR. Desde luego, aunque Lara se haya hecho de rogar, la espera va a merecer la pena.



REMEDIOS CONTRA LA DEPRESIÓN POSTVACACIONAL

La vuelta al cole, MEJOR CON PS4

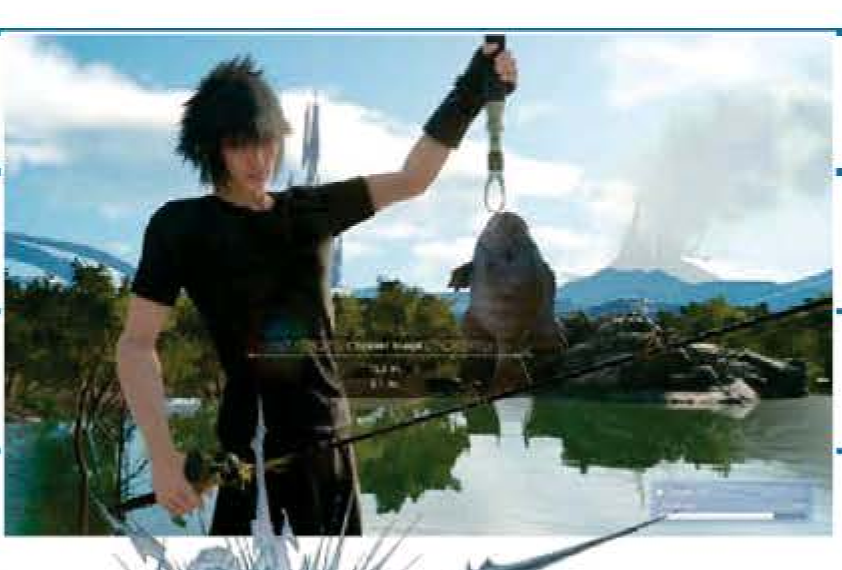
Si la vuelta a la rutina tras el verano se te está haciendo muy dura, esperamos poder aliviártela con los bombazos de este reportaje. Juegazos que saldrán en lo que queda de año a los que hay que sumar otros éxitos como *Mafia III* o *Rise of the Tomb Raider*.



FFXV será un RPG enorme protagonizado por Noctis, que irá acompañado por sus amigos Ignis, Prompto y Gladiolus.



Regalia, nuestro coche, nos permitirá movernos con libertad en este amplio mundo.





PS4 SQUARE ENIX | ROL | 29 DE NOVIEMBRE

FINAL FANTASY XV

Lo esperamos para el 30 de septiembre. De hecho, iba a ser uno de los principales alicientes de cara a la vuelta de vacaciones. Pero en pleno mes de agosto, Square Enix anunció que se retrasaba un par de meses. Su director, Hajime Tabata, explicó en un vídeo que necesitaban algo de tiempo extra para corregir y ajustar ciertas cosas, y que lo podían haber arreglado con un parche el día del lanzamiento, pero que preferían retrasarlo para que el resultado final estuviese a la altura de las expectativas. Y lo cierto es que, después habernos jugado las cinco primeras horas, dichas expectativas son muy altas.

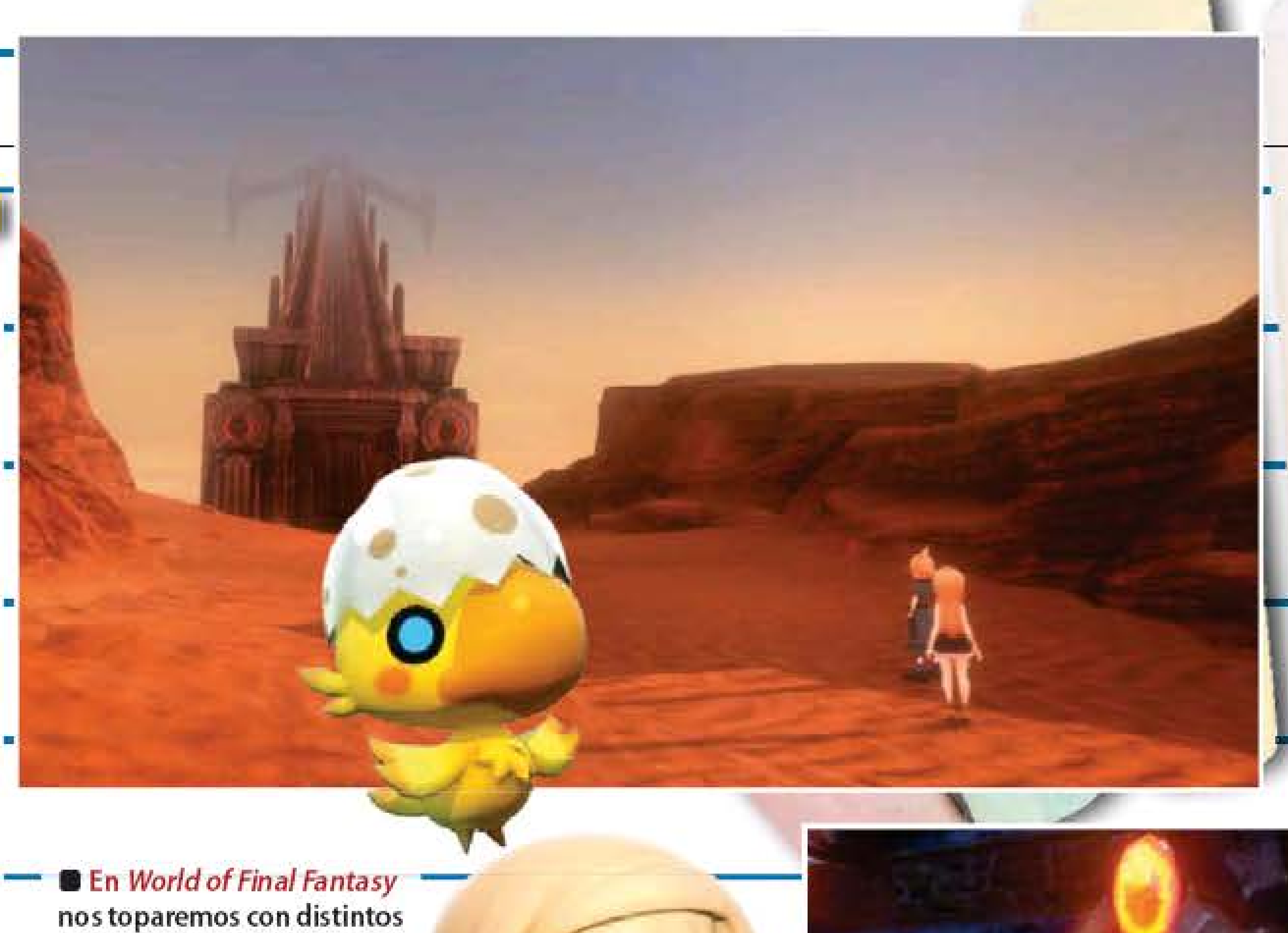
El argumento nos pone en la piel de Noctis, que durante un viaje con sus amigos descubre que su país está siendo invadido. Un emocionante punto de partida para una historia repleta de giros con una duración aproximada de unas 50 horas (verlo todo nos llevará mucho más). Como sabéis, los combates serán tiempo real. Noctis puede portar hasta cuatro armas distintas, intercambiables con la cruceta. De esta manera, se pueden encadenar combos con gran facilidad. La variedad de armas (espadas largas, hachas, lanzas...) es tan extensa como estrategias se pueden idear durante la pelea. Y ademas tendremos el apoyo de nuestros compañeros (cada uno con sus habilidades y podremos darles órdenes). Al término de cada combate, aparte de recibir dinero y objetos, conseguimos experiencia, que se irá acumulando hasta que lleguemos a una zona segura donde poder descansar y "asimilarla". Por ello, lo aconsejable es descansar cada cierto tiempo en hoteles/moteles o tiendas de campaña e ir evolucionando.

Para poder costearnos el viaje (gasolina, alojamiento, comida...) es esencial aceptar las misiones que se nos van planteando. Estas pueden ser principales o secundarias (derrotar un monstruo, llevar cierto objeto de un lugar a otro...). La interacción con otros personajes, tanto nuestros compañeros como los lugareños, es otra parte fundamental del viaje.

Gráficamente es un espectáculo visual que sorprende en todo momento, con unos escenarios que rezuman color y vida por los cuatro costados. Un apartado técnico que nos presenta un mundo inmenso que podemos recorrer con total libertad, aunque esto último tiene sus inconvenientes (popping, largos tiempos de carga...) que esperamos se solucionen en la versión final. Una preciosa banda sonora, a cargo de Yōko Shimomura (*Kingdom Hearts*), pone la guinda a una superproducción que promete devolver a esta mítica saga a lo más alto.

PS4/PS VITA | SQUARE ENIX | ROL | 28 DE OCTUBRE

WORLD OF FINAL FANTASY





Los fans de *Final Fantasy* están de enhorabuena porque este 2016 van a recibir dos tazas de su serie favorita. Al lanzamiento de *Final Fantasy XV* (retrasado hasta el 29 de septiembre), se va a sumar, en exclusiva para PS4 y PS Vita, *World of Final Fantasy*. Se trata de un "spin off" muy especial, ya que incluirá personajes y monstruos de toda la historia de la saga: Los protagonistas serán dos gemelos, Reynn y Lann, que deberán viajar por el mundo de Grymoire en busca de sus recuerdos. En nuestra aventura nos toparemos con personajes inolvidables como Cloud, Squall, Vivi, Ifrit, Shiva, los chocobos, los cactilios... Todos ellos lucirán una estética "chibi" o, para entendernos, "cabezona", con la excepción de los protagonistas (que podrán alternarla con su apariencia "normal", lo que tendrá consecuencias en la jugabilidad). Los combates serán por turnos y gran parte de su encanto residirá en la captura de monstruos (cactilios, moguris...) para mejorarlos y utilizarlos en las batallas. Podremos crear "torres", variando su tamaño, poniéndolos unos sobre otros para que potencien sus capacidades. La banda sonora del maestro Masashi Hamauzu será el broche de oro para una producción que hará las delicias de los fans de la saga, pero que también está pensada para que las "nuevas generaciones" se introduzcan por primera vez en un *Final Fantasy*.



En *World of Final Fantasy* nos toparemos con distintos personajes y criaturas de toda la saga *Final Fantasy*.

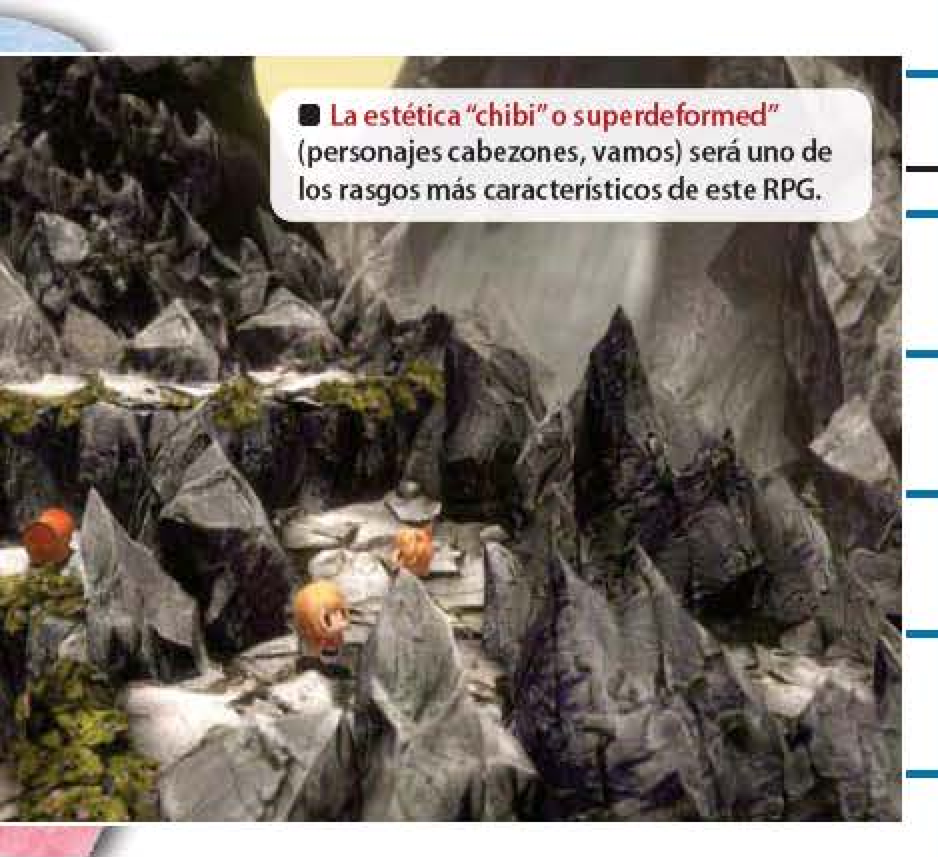
PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO | 16 DE SEPTIEMBRE

NBA 2K17



NBA 2K17 vuelve a las canchas presentando el mejor basket que podemos encontrar en consola.

Cuando leáis estas líneas *NBA 2K17* ya estará disponible, con Pau Gasol en la portada de la versión española y su amigo Kobe Bryant en la edición Leyenda. Por supuesto, ofrecerá todos los equipos de la NBA actualizados y recreados al detalle, además de equipos clásicos y 21 clubes europeos (entre los que estarán Real Madrid, FC Barcelona Lassa, Valencia Basket, Unicaja Málaga y Laboral Kutxa). El actor Michael B. Jordan protagonizará el modo MiCarrera, que un año más se presenta como uno de los platos fuertes. Y volverán los comentarios en castellano de Daimiel, Quiroga y Sixto Miguel Serrano, con 33,5 horas nuevas de diálogo grabadas. Un lujazo.



La estética "chibi" o superdeformed" (personajes cabezones, vamos) será uno de los rasgos más característicos de este RPG.



Los combates son por turnos y en ellos utilizaremos monstruos que hayamos capturado previamente (se pueden mejorar.)



Dishonored 2 será una aventura en primera persona en la que prima el sigilo sobre la acción directa.



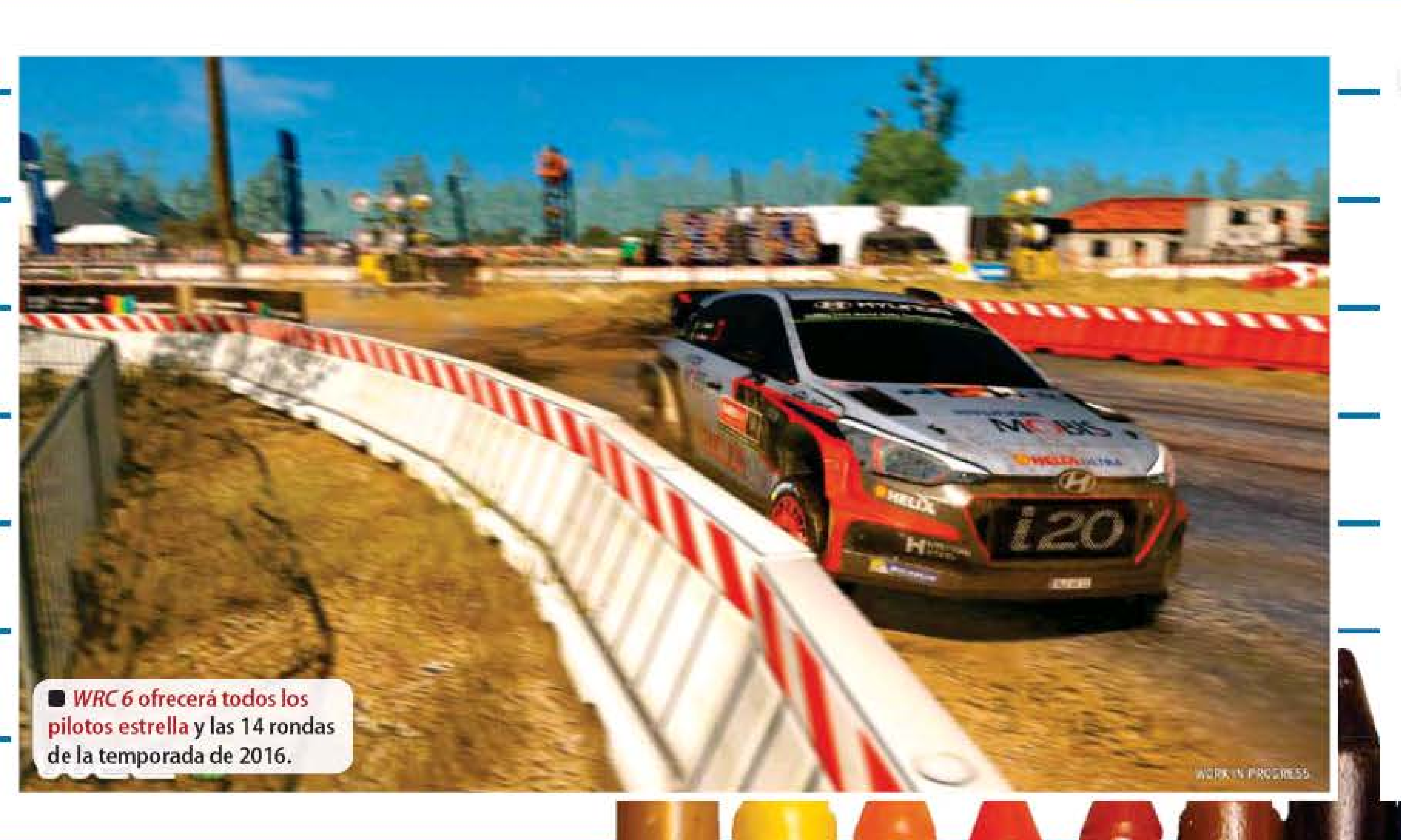


PS4 | BETHESDA | AVENTURA DE ACCIÓN | 11 DE NOVIEMBRE

DISHONORED 2

Ambientado quince años después del primero, *Dishonored 2* tendrá a Emily Kaldwin y a Corvo Attano como protagonistas, en su lucha por recuperar el trono que ha sido vilmente usurpado. Podremos jugar la historia con cualquiera de los dos, aunque ciertas vivencias serán exclusivas de cada uno. En el desarrollo volverá a primar el sigilo sobre la acción. Cada protagonista contará con una serie de poderes sobrenaturales y un árbol de habilidades para que hagamos evolucionar las que queramos. ¿Ejemplos? Convertirse en sombra para despedazar a los enemigos, generar un efecto dominó sobre las mentes ajenas, poseer a distintos tipos de animales, disparar a cámara lenta... En esta ocasión, el escenario principal será Karnaca, una ciudad costera algo más luminosa y señorial que Dunwall, aunque volveremos a visitar el escenario de la primera entrega en ciertos momentos. En general, los escenarios serán mucho más amplios y verticales, y habrá inclemencias meteorológicas, como tormentas de arena que reducirán la visibilidad. El 11 de noviembre volveremos a ver en acción a la emperatriz y a su protector.

Podremos jugar con Emily o con Corvo, indistintamente, aunque ciertas vivencias serán exclusivas de cada uno.



WRC 6 ofrecerá todos los pilotos estrella y las 14 rondas de la temporada de 2016.

PS4 | BADLAND GAMES | VELOCIDAD | OCTUBRE

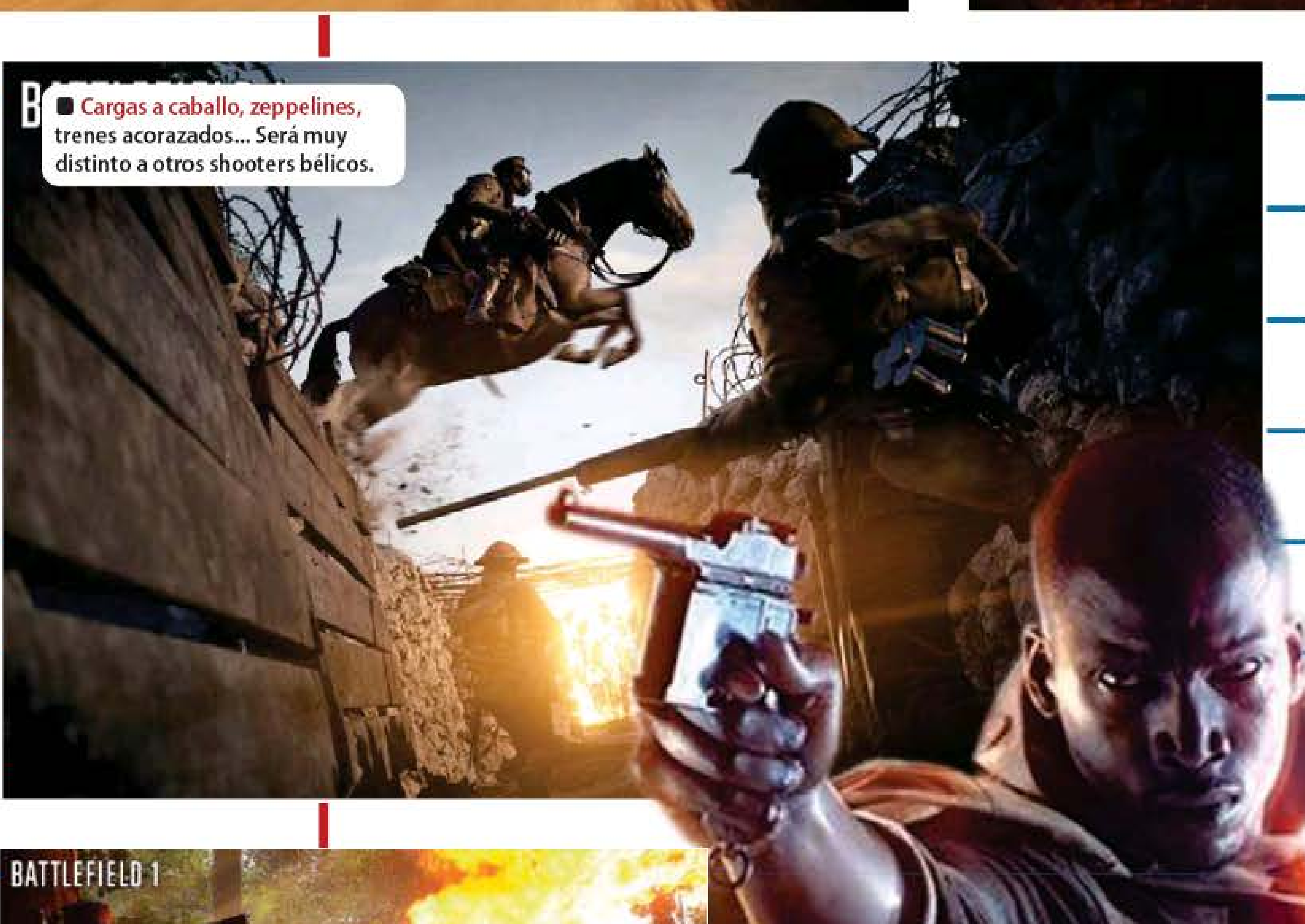
WRC 6

En octubre volveremos a luchar contra el cronómetro en el juego oficial del Campeonato Mundial de Rally. Desarrollado por Kylotonn y distribuido en nuestro país por Badland Games, en *WRC 6* encontraremos las 14 rondas de la temporada 2016 de WRC (incluyendo, por primera vez, el Rally de China), todos los pilotos estrella de WRC y también una selección de los equipos de WRC 2 y competidores de la categoría Junior de WRC. Sus creadores han tenido en cuenta las peticiones de los fans, incluyendo carreteras más estrechas y etapas especiales más largas. Y tendrá modo a pantalla partida.





Battlefield 1 será un shooter subjetivo ambientado en la I Guerra Mundial que permitirá batallas Online para 64 jugadores.

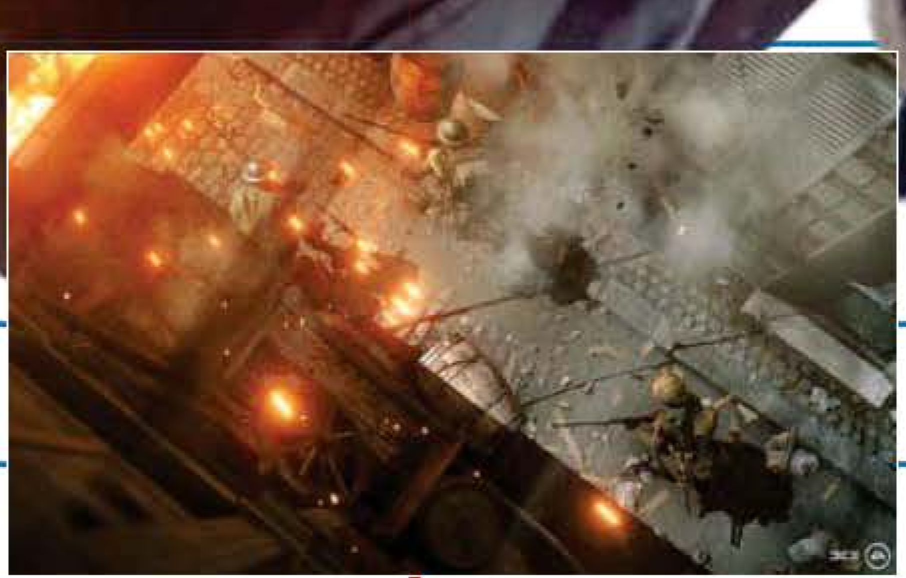


Cargas a caballo, zeppelines, trenes acorazados... Será muy distinto a otros shooters bélicos.









Habrá 4 tipos de soldado (cada uno con sus armar y características). Y se han confirmado ya tres modalidades.

PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP | 21 DE OCTUBRE

BATTLEFIELD 1

Como ya sabréis a estas alturas, *Battlefield 1* lleva ese "1" porque se ambienta en la I Guerra Mundial, un conflicto que arrancó en 1914 y terminó en 1918 y que, por lo tanto, presentará armas y vehículos muy diferentes a los que nos tienen acostumbrados otros shooters bélicos, como fusiles de cerrojo, lanzallamas, sables... En cuanto a vehículos, un apartado en el que siempre ha brillado esta serie, ya hemos visto biplanos, caballos, rudimentarios tanques y el impactante zeppelin. De hecho, sus responsables afirman que *Battlefield 1* pondrá en liza los vehículos más grandes de la saga, desde el citado zeppelin hasta trenes acorazados. Ofrecerá una Campaña con varios protagonistas (un afroamericano de Harlem, una mujer beduina...), que nos ofrecerán distintos puntos de vista de este conflicto. Durante la misma visitaremos localizaciones como Arabia, Italia y Francia. Y aunque sus creadores aún no lo han confirmado, suponemos que tanto Reino Unido como Rusia serán también parte importante en esta contienda. Hablando ya del multijugador, volverán las batallas entre dos equipos de 32 jugadores, en enormes mapas repletos de posibilidades Será puro *Battlefield* en este sentido. Ofrecerá cuatro clases de soldado (scout, medic, support y assault) con armas con distintas variantes y elementos de personalización. En cuanto a modos de juego, se han confirmado tres: Conquista (batallas a gran escala para 64 jugadores con distintos objetivos); Dominación (parecido a Conquista pero en mapas más pequeños y más centrado en la infantería y el combate a corta distancia); y Operaciones. Y todo bajo la última versión del motor Frostbite 3.0 (el de *Star Wars: Battlefront*). El espectáculo está garantizado.

PS4 | KOEI TECMO | AVENTURA DE ACCIÓN | 2016

Nioh

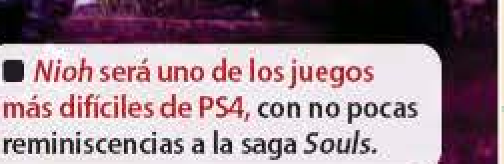


Si *Dark Souls III* te pareció un agradable paseo por el parque, te invitamos a probar *Nioh*, una producción de Team Ninja (creadores de los *Ninja Gaiden* modernos) que nos sumergirá en un auténtico infierno, inspirado en el folclore japonés y en la cultura samurái. Nuestro sufrido protagonista, un espadachín llamado Williams, usará una katana como arma principal para enfrentarse a los variados enemigos con los que nos toparemos (otros samuráis, entes endemoniados...) pero también podremos empuñar otras armas como un hacha, una lanza o un rifle de repetición. Armas y habilidades que podremos mejorar con un sistema de progresión bastante "peculiar" que en cierto modo también remite a la serie *Souls*. *Nioh* saldrá supuestamente este mismo año y ya habréis podido "sufrirlo" gracias a las dos demos presentes en el Store.









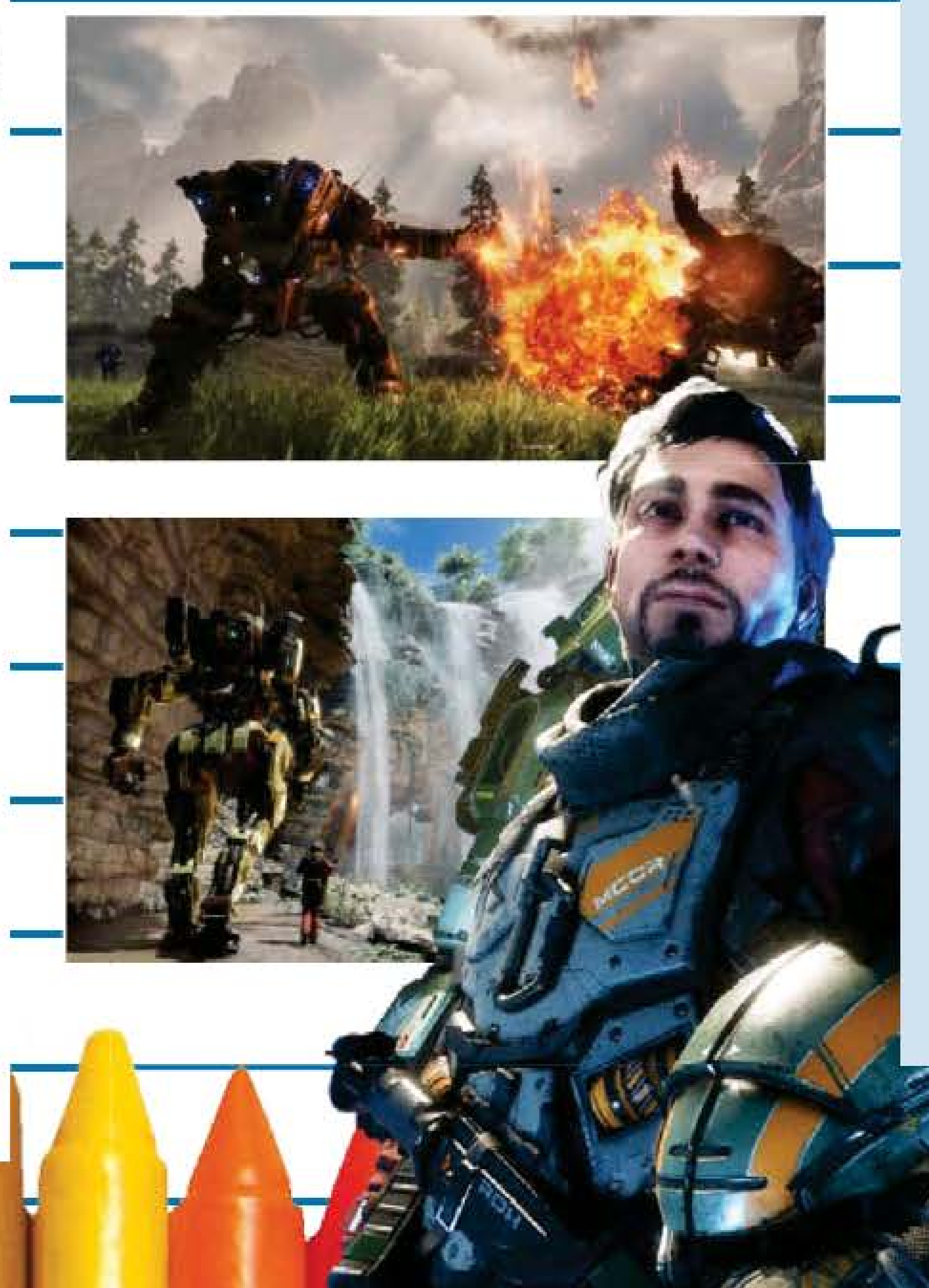
■ *Nioh* será uno de los juegos más difíciles de PS4, con no pocas reminiscencias a la saga *Souls*.

■ Williams es el protagonista de este auténtico "tour de force" inspirado en el folclore japonés.

PS4 | EA | SHOOT'EM UP | 28 DE OCTUBRE

TITANFALL 2

El primero no salió en ninguna consola de Sony, pero *Titanfall 2* sí que verá la luz en PS4, con una fórmula que incluirá mejoras jugables y modo Campaña, algo que se echó en falta en el original. Dicha campaña presentará la historia de BT-7274 y Jack Cooper, un titán y un humano que se volverán uña y carne después de que el primero pierda a su piloto original. Pero el plato fuerte volverá a ser el multijugador, en el que además de manejar un variado arsenal, podremos hacer saltos dobles, planear, rebotar por las paredes o trepar (ayudándonos con una mochila propulsora. Y como novedad, tendremos un garfio que permitirá impulsarse hasta zonas de difícil acceso o atraer a un rival. Más espectacular aún será cuando convoquemos a un titán y desatemos toda su potencia de ataque. Habrá seis tipos y cada modelo tendrá un arma y habilidades específicas. Promete ser una de las sensaciones de este otoño.



REMASTERIZACIONES



PS4 | NORDIC | ACCIÓN | 26 DE OCTUBRE

DARKSIDERS: WARMASTERED EDITION

Guerra vuelve a dar guerra ahora en PS4 con una versión remasterizada a 1080 p y 60 fps. Además, también se mejorarán otros elementos, como los efectos de luces y sombras. Y sale por 19,99 euros.



PS4 | 2K GAMES | SHOOTER | YA DISPONIBLE

BIOSHOCK: THE COLLECTION

Cuando leáis estas líneas ya estará disponible *BioShock: The Collection*, un recopilatorio para PS4 que contiene las dos primeras entregas de *BioShock* y *BioShock Infinite*, con jugosas mejoras y añadidos.



PS4 | WARNER | AV. DE ACCIÓN | 21 DE OCTUBRE

BATMAN: RETURN TO ARKHAM

Este recopilatorio, que llevará *Batman Arkham Asylum* y *Arkham City* a PS4, se retrasó indefinidamente porque no estaban contentos con el resultado final. Saldrá el 21 de octubre finalmente.



PS4 | BETHESDA | ROL | 29 DE OCTUBRE

TES V: SKYRIM SPECIAL EDITION

Cinco años después de su lanzamiento en PS3 llega a PS4 este gigantesco RPG con mejoras técnicas (se notarán por ejemplo en la recreación del agua y la nieve) y "mods" (¿funcionarán en PS4?).





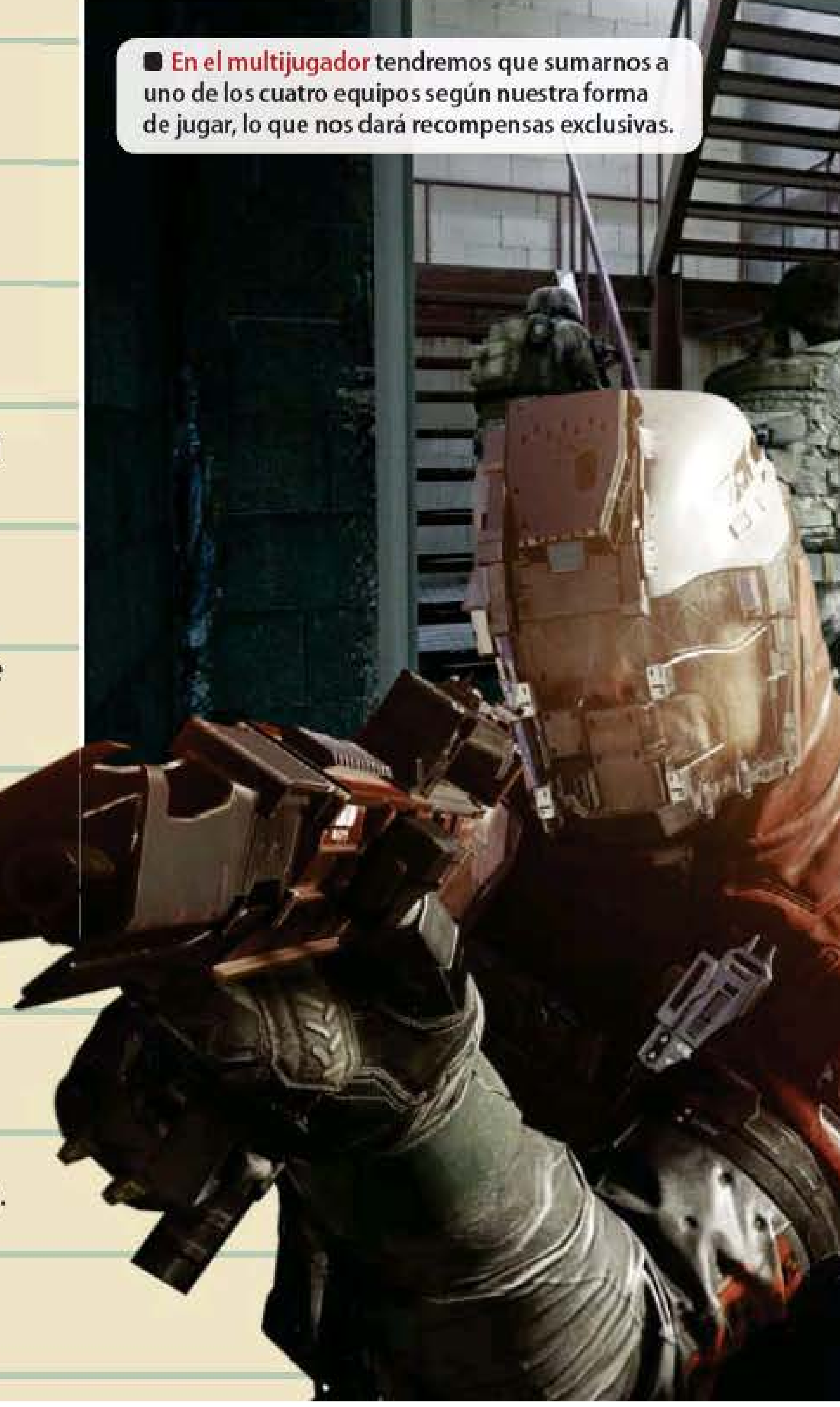
■ *Infinite Warfare* será el *Call of Duty* más futurista. Habrá beta multijugador en PS4 el 14 de octubre para los que lo reserven.



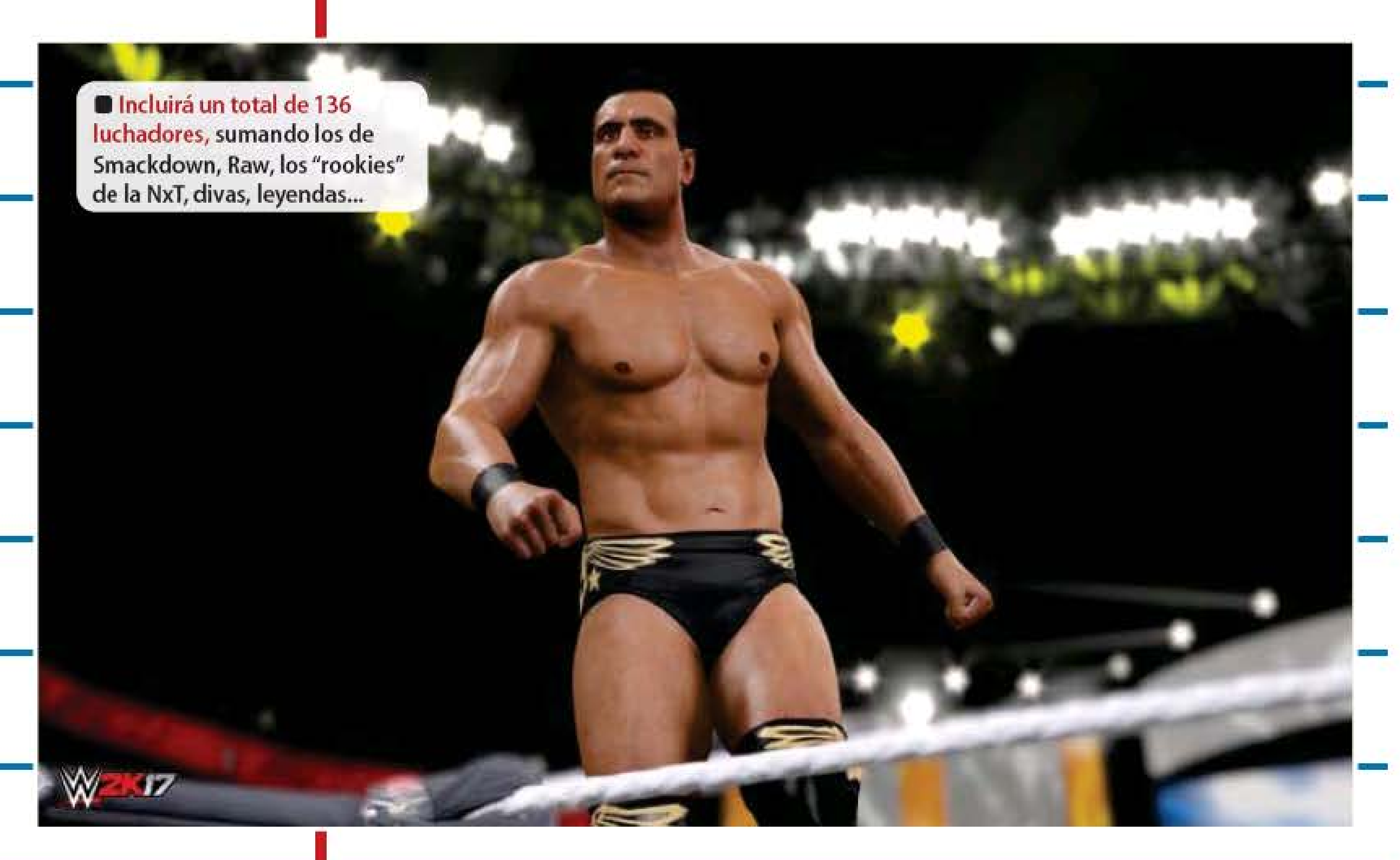
PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP | 4 DE NOVIEMBRE

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Hasta el espacio nos trasladará este año *Call of Duty* en *Infinite Warfare,* que presenta un futuro en el que la humanidad ha agotado todos los recursos de la Tierra y hemos logrado colonizar el Sistema Solar. Los países están alineados dentro de la UNSA (una especie de ONU "espacial") y el juego arranca con un grupo de países que se alza en armas contra el resto para quedarse con el control de los nuevos recursos. Ante esta situación, lideraremos la contraofensiva junto al capitán Nick Reyes, piloto de operaciones especiales de la unidad de élite SCAR. No habrá modo cooperativo en la campaña, por lo que los modos competitivos se llevarán todo el protagonismo en el Online. Ya hemos podido ver cinco mapas multijugador, que se han diseñado teniendo en cuenta cuatro pilares básicos: que la acción comience deprisa, forzar los enfrentamientos cara a cara, que contengan elementos nunca vistos y que sean variados y rejugables. En esta entrega las clases están divididas en 6 trajes de combate: Phantom (que se apoya en las armas de precisión y el camuflaje), Synaptic (una configuración diseñada para el combate cuerpo a cuerpo, a gran velocidad) Warfighter (la clase todoterreno), Stryker (apoyo), FTL (inspirada en la guerra de guerrillas) y Merc (armamento pesado). En cuanto a modalidades, recupera 15 modos clásicos (entre los que se encuentran dominio, duelo por equipos, baja confirmada o enlace), y añade algunos nuevos, como Defender, en que hay que tomar un dron satélite y mantener su posesión durante el máximo tiempo. En cuanto al modo Zombie, se llamará *Zombies in Spaceland* y se ambientará en un parque temático "ochentero", con 4 personajes arquetípicos (el empollón, la chica, el rapero y el deportista adolescente) y posibilidad de jugar a minijuegos cuando te maten "mientras resucitas" (como bolos, tiro al blanco...). Y ya sabéis que las ediciones Legacy y Deluxe Digital traen la remasterización del primer *Modern Warfare*, con los 16 mapas del original.



■ En el multijugador tendremos que sumarnos a uno de los cuatro equipos según nuestra forma de jugar, lo que nos dará recompensas exclusivas.



■ Incluirá un total de 136 luchadores, sumando los de Smackdown, Raw, los "rookies" de la NxT, divas, leyendas...

PS4 | 2K SPORTS | LUCHA | 11 DE OCTUBRE



Las bestias del cuadrilátero volverán a medirse en el espectacular *WWE 2K17*, que vendrá con novedades bajo su musculoso brazo. En esta entrega se van a dar cita un total de 136 luchadores, con Brock Lesnar en portada y una edición coleccionista dedicada a la NxT. Incorporará nuevas mecánicas y animaciones más fluidas. Y volverán los combates entre el público y las zonas de " backstage" (una petición de los fans). En cuanto a modos, Mi Carrera y Universo WWE han sido mejorados. Y el Editor será más completo que nunca. El mes que viene lo veremos.


El modo zombies, *Zombies in Spaceland,* tendrá ambientación ochentera y cuatro personajes.




XCOM 2 será un juego de estrategia en el que nos enfrentaremos a una invasión alienígena. Viene de triunfar en PC.

PS4 | 2K GAMES | ESTRATEGIA | 30 DE SEPTIEMBRE

XCOM 2

Después de arrasar en PC, preparaos porque los alienígenas de *XCOM 2* ahora van a invadirnos a nosotros. 2K Games ha confirmado que el juego de estrategia de Firaxis llegará a PS4 el 30 de septiembre, gracias a una colaboración del estudio con The Workshop. *XCOM 2* estará ambientado veinte años después del que vio la luz en PS3 en 2012, de modo que la Tierra estará asolada por los extraterrestres. La organización paramilitar XCOM deberá resurgir de las sombras para hacer frente a los invasores y liberar una vez más a la humanidad. De nuevo, las batallas se desarrollarán por turnos, en niveles que se generarán de forma aleatoria, y estarán repletas de opciones y variantes, con el condicionante de que los soldados podrán "morir para siempre". Estrategia con una interfaz bien adaptada al Dual Shock 4 que analizaremos el mes que viene.


Los combates serán por turnos y ofrecerán múltiples opciones.

PS4/PS VITA | KOEI TECMO | ACCIÓN | OTOÑO

Berserk

Tras El Puño de la Estrella del Norte, One Piece o Arslan, el siguiente manganime adaptado a videojuego en clave de musou será Berserk. En el caso de PS4, llegará en formato físico, pero los usuarios de PS Vita se tendrán que conformar con tenerlo sólo en digital. *Berserk* nos enfrentará a hordas centenarias de demonios, aunque con un estilo más brutal y visceral. El argumento pondrá el foco sobre los arcos de la Edad Dorada y el Halcón Milenario. Y para que la inmersión sea máxima, se ha contado con los mismos actores que ponen las voces en la versión japonesa.


Omega Force adaptará *Berserk* en clave de musou. Batallas multitudinarias estilo *Dynasty Warriors*, pero a lo bestia.



The Last Guardian será una emotiva aventura de los creadores de *Shadow of the Colossus*... ¡anunciada en 2009!

La estrecha relación entre el joven protagonista y la criatura Trico marcará el emocionante desarrollo.

PS4 SONY AVENTURA 28 DE OCTUBRE

The Last Guardian™

Hemos esperado siete años, pero tras un largo y tortuoso desarrollo, el mes que viene podremos disfrutar por fin de *The Last Guardian*. Otro mágico cuento firmado por Fumito Ueda, en el que se dejarán notar mucho las influencias de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, las dos maravillas que el creativo japonés firmó en los ya remotos tiempos de PS2. Técnicamente, se notará que el juego se concibió originalmente para PS3, en aspectos como la iluminación y las animaciones, pero la preciosa dirección artística, la emocionante historia o la preciosa BSO lo compensarán con creces. La aventura estará protagonizada por una dupla formada por un niño y una colosal criatura llamada Trico (una especie de ave felina de alas rotas), que deberán cooperar para abrirse paso en unas misteriosas ruinas. Nosotros controlaremos al joven y, poco a poco, deberemos ganarnos la confianza de la bestia, que empezará siendo tan hostil como asustadiza. La estrecha relación que se forjará entre ellos remitirá, en gran medida, al que ya vimos entre el protagonista y la princesa de *ICO*. Tendremos que avanzar por niveles lineales llenos de plataformas y puzles, de modo que el joven no podrá progresar sin Trico y viceversa. Así, podremos trepar a su lomo para alcanzar mecanismos situados en zonas elevadas, atraerlo con gritos o con comida para que supere un determinado miedo (al agua de un lago, por ejemplo), usar un escudo de luz para indicarle algún elemento arquitectónico que deba derribar... Promete ser una experiencia que calará muy hondo en el corazón de los jugadores. Nosotros estamos deseando vivirla.

La dirección artística es sublime, pero en algunos aspectos se nota que estaba inicialmente planteado para PS3.



Gravity Rush 2 será otro festival de plataformeo y acción, con la gravedad como protagonista.



PS4 | SONY | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 30 DE NOVIEMBRE

GRAVITY RUSH 2

Tras la remasterización del primer *Gravity Rush* de PS Vita a PS4 para ponernos en antecedentes, *Gravity Rush 2* llegará a PS4 en noviembre. Su protagonista volverá a ser Kat, que ahora irá acompañada por Raven (controlada por la CPU). Ambas deberán investigar una perturbación gravitacional en la ciudad aérea de Hekseville, aunque acabarán en otra dimensión. Para potenciar los saltos y combates, esta vez Kat podrá manipular la gravedad de diferentes maneras. Por ejemplo, en modo Lunar podrá moverse más rápido y saltar más alto, en tanto que en modo Júpiter podrá hacer levitar objetos y sus golpes serán mucho más contundentes, aunque a costa de una reducción drástica de su agilidad. Un gran apartado gráfico en plan "cel shading" será la guinda.

GR2 sólo saldrá en PS4 y el apartado visual hará gala de un "cel shading" que quitará el hipo.

PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | 14 DE OCTUBRE

DRAGON QUEST BUILDERS

Concebido para PS4 y PS Vita, *Dragon Quest Builders* fusionará lo mejor de *Minecraft* con toda la idiosincrasia de la mítica saga rolera de Enix. *DQB* nos invitará a construir todo tipo de elementos, al tiempo que nos enfrentamos a los monstruos más icónicos de la saga, pero sin renunciar a una historia profunda y numerosas interacciones con otros personajes. Como un nuevo héroe llegado al lugar, el objetivo final será reconstruir el reino de Alefgard, destruido por el Señor de los Dragones, a quien deberemos derrotar. El sistema de control será muy intuitivo y accesible para todos los públicos.



Deberemos reconstruir el reino de Alefgard, destruido por el Señor de los Dragones.



AVENTURAS GRÁFICAS



PS4/PS3 | TELLTALE | AVENTURA | YA DISP.

BATMAN: THE TELLTALE SERIES

Cuando leáis estas líneas, ya podréis adquirir la edición en formato físico de *Batman: The Telltale Series*, cuyo primer episodio ya está a la venta y el segundo está previsto para el 20 de septiembre.



PS4 | PÉNDULO | AVENTURA | 13 DE OCTUBRE

YESTERDAY ORIGINS

John Yesterday viajará por todo el mundo junto a su compañera Pauline en una aventura que se desarrollará a caballo entre el siglo XV y la actualidad. Será la primera aventura en 3D de Péndulo.



PS4/PS3 | TELLTALE | AVENTURA | NOVIEMBRE

THE WALKING DEAD T3

A New Frontier será el título de la tercera temporada de *TWD*, que arrancará 4 años después de lo acaecido en la primera. Tendrá edición física con el primer episodio y código para descargar el resto.



PS4 | MICROIDS | AVENTURA | 1 DE DICIEMBRE

SYBERIA 3

Al fin continúan las andanzas de la abogada Kate Walker en una aventura gráfica con un planteamiento similar a las originales de PS2, pero respaldada por la potencia de PS4. Tendrá edición especial.



San Francisco será el enorme escenario de esta aventura de acción de abierto desarrollo en la que podremos "hackearlo" prácticamente todo.









Además de ser un as del "pirateo", Marcus se mueve con ágiles movimientos de "parkour", pilota vehículos, maneja armas... "Completito", el chaval.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 15 DE NOVIEMBRE

WATCH DOGS® 2

A falta de *Assassin's Creed*, este otoño, bueno será *Watch Dogs 2*, una enorme aventura de acción que promete ser mucho mejor que la primera entrega. Su protagonista será Marcus Holloway, un joven brillante que, habiendo sufrido en sus propias carnes los abusos provocados por el nuevo ctOS 2.0, va a dedicar su talento y sus habilidades a tratar de combatir las injusticias de este sistema. San Francisco y sus alrededores (divididos en seis zonas abiertas desde el principio), será el escenario de nuestras andanzas. Podremos desplazarnos por el entorno usando ágiles movimientos de "parkour" o bien pilotando distintos vehículos como coches, lanchas, motos o quads (el control ha mejorado). Además, Marcus tendrá acceso a un variado arsenal y a un cuadricópterro con cámara, aunque nuestra principal arma seguirá siendo el "pirateo". Podremos "hackearlo" prácticamente todo, desde vehículos (para provocar accidentes, atropellar enemigos "a distancia"...); hasta opciones más complejas como "hackear" una zona entera haciendo que, por ejemplo, todos los teléfonos móviles de los peatones de ese lugar suenen a la vez, generando así la confusión necesaria para poder pasar desapercibidos. Y todo se realizará con un sistema muy intuitivo y nada lioso. Además, en *Watch Dogs 2* nos esperan más minijuegos y tareas optativas que en el original, aparte de poder cambiarnos de ropa y accesorios a nuestro gusto. En cuanto al Online, tendrá tres modalidades: misiones cooperativas, un PvP parecido al del anterior (un jugador "invade" a otro con el objetivo de "hackearlo" antes de ser atrapado) y el nuevo modo Cazarrecompensas, en el que hasta 4 jugadores podrán enfrentarse, con la policía como "árbitro". Tiene muy buena pinta.

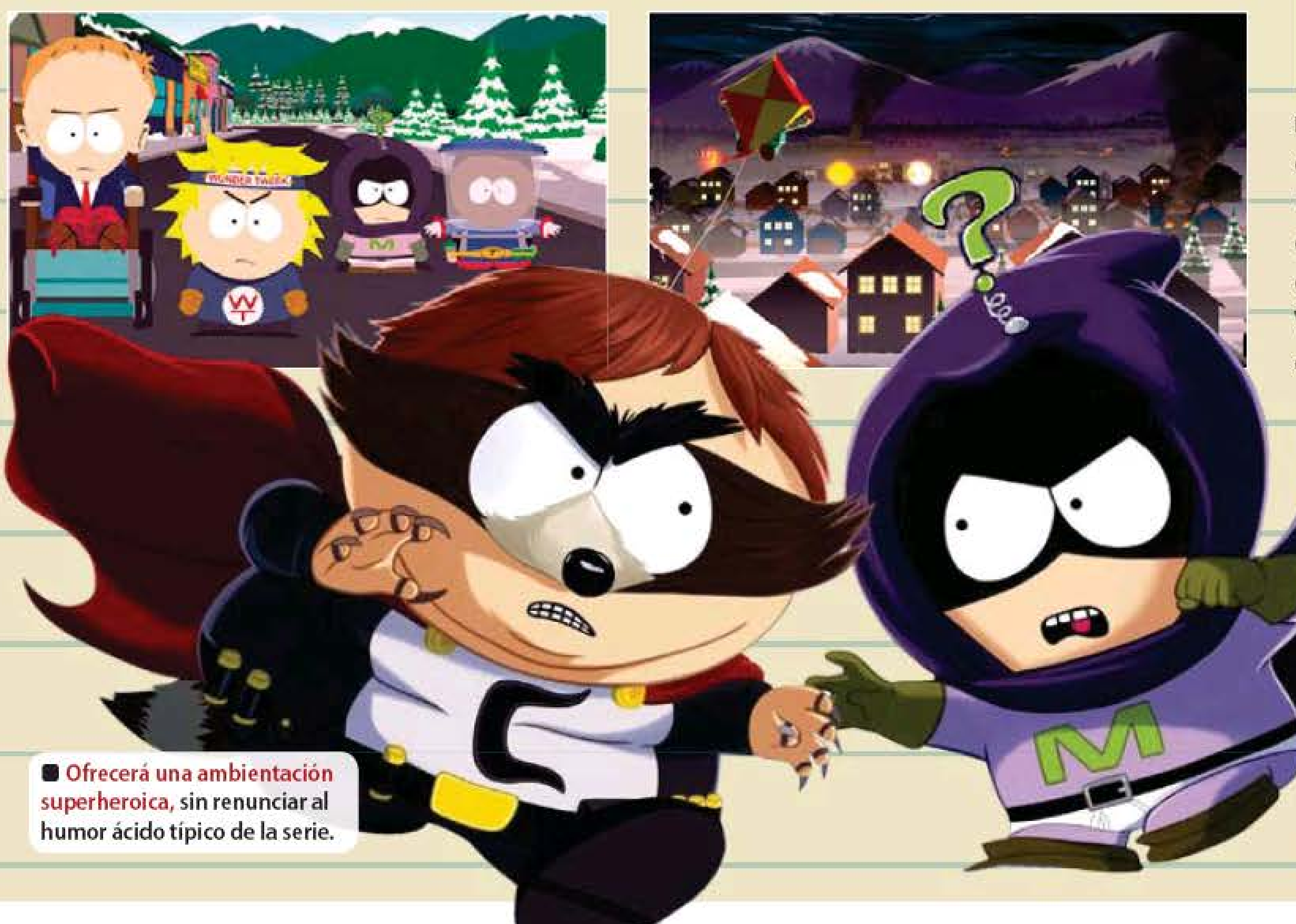


La inconfundible estética de la serie está perfectamente adaptada incluso en los combates, que presentarán más alternativas.



PS4 | UBISOFT | ROL | 6 DE DICIEMBRE

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE



Ofrecerá una ambientación superheroica, sin renunciar al humor ácido típico de la serie.

Dos años después del sorprendente (y censurado aquí) juego de rol basado en "South Park" subtitulado *La Vara de la Verdad* y desarrollado por Obsidian, este otoño Ubisoft San Francisco intentará repetir la jugada con *Retaguardia en Peligro*. Lo bueno es que Matt Stone y Trey Parker, creadores de la serie, han trabajado en el desarrollo de nuevo, por lo que la fidelidad está garantizada. Volveremos a encarnar a un niño recién llegado a la ciudad, pero en esta ocasión la ambientación no será la de una fantasía medieval, sino que se apostará más por el rollo superheroico, con Cartman y compañía parodiando muchas de las películas del género que hemos visto en estos últimos años. A diferencia de la primera entrega, podremos explorar tanto de día como de noche (habrá diferencias). Y el sistema de combate se ha mejorado, ofreciendo múltiples clases (personajes ideales para largas distancias, otros para el cuerpo a cuerpo...). Promete.



Majin Vegeta, Nappa o Bardock son algunos de los personajes, pero habrá que crear uno propio.



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 28 DE OCTUBRE

DRAGON BALL XENOVERSE 2

Año y medio después del original, *Dragon Ball Xenoverse 2* llegará con novedades este otoño. De su desarrollo vuelve a encargarse el estudio japonés Dimps (autores también de los *Budokai* y de *Saint Seiya: Soldiers' Souls*). Según su editora, Bandai Namco, será el juego más amplio y detallado de la historia de "Dragon Ball" y jugará con el concepto de los hechos alternativos que nos hubiera gustado que fueran diferentes. Como su antecesor, nos dejará libertad para crear nuestro propio luchador, que tendrá a su alcance un mayor surtido de accesorios y trajes, así como mentores de los que aprender a pelear. En cuanto a modos, destaca uno nuevo que nos propondrá combates de hasta 6 jugadores contra un jefazo final. ¡Brutal!



SANGRE, FUEGO Y BALAS EN LA CIUDAD DEL JAZZ

MAFIA III

Después de más de cinco años, la "famiglia" vuelve a reclamar nuestros servicios. Pero atrás quedan los tiempos de los abrigos largos, los sombreros y las Tommy Gun. Ahora, la venganza será nuestra única herramienta para construir un imperio.

■ New Bordeaux no es Nueva Orleans... ¡Porque así es más divertido! Calles anchas, rampas... Todo sea en favor de la locura.

■ *Mafia III* se ambienta en los años 60. Atrás quedaron los tristes años 40 de Vito Scaletta.

■ Es posible comprar mejoras para Lincoln, como un aumento de estabilidad al disparar.

UNA HISTORIA DE VIOLENCIA

HANGAR 13 NO HA REPARADO en hemoglobina a la hora de recrear los momentos más violentos de *Mafia III*. Ya sea en tiroteos contra grupos de hampones o atacando desde las sombras con su cuchillo de combate, Lincoln deja a su paso un reguero de sangre y cadáveres; un mensaje para las familias mafiosas de New Bordeaux. ¿Pegi +18? No os quepa la menor duda.



A BORBOTONES. La sangre brota de los cuerpos enemigos, especialmente al acertar en la cabeza.



EJECUCIONES. Además de brutales, estos ataques hacen tropezar a todo aquel que los contempla.

PS4 | **HANGAR 13 / 2K GAMES** | **AVENTURA DE ACCIÓN** | **7 DE OCTUBRE**

Cuando nos hablan de Nueva Orleans, a nuestra cabeza acuden imágenes de una ciudad soleada con edificios bajos y fachadas adornadas con terrazas, de pantanos y barcos de vapor. En 2K Games, sin embargo, tienen una idea muy distinta: corrupción, armas de fuego y crimen organizado. La compañía nos invitó a probar allí su próximo gran lanzamiento, *Mafia III*, la tercera entrega de esta popular saga de aventuras de acción. Pero mucho ha cambiado desde que conocimos a Vito Scaletta, y más aún desde lo de Tommy Angelo. Bienvenidos a una nueva mafia. Bienvenidos a New Bordeaux.

La ciudad se inspira en la Nueva Orleans de los años 60, cuna del jazz y paraíso de actividades ilícitas. Sin embargo, los chicos de Hangar 13 han preferido crear su propia versión para adaptarla a las exigencias de los juegos de mundo abierto. Porque, en efecto, *Mafia III* es un sandbox con todas las de la ley. Las dos primeras entregas se podrían describir como "juegos lineales ambientados en un mundo abierto", mientras que en esta tercera encontramos todo lo que le pedimos a juegos de este estilo: libertad a la hora de cumplir misiones (y cómo afrontarlas), actividades secundarias, situaciones inesperadas y, en muchos casos, alocadas... Pero a pesar del gran cambio, *Mafia III* conserva el elemento que ha hecho que la saga sobresalga por encima de sus competidores: una historia a la altura.

La historia es el pilar sobre el que se sostiene el mundo de *Mafia III*. Ningún sandbox hace tanto hincapié en la narrativa.

Desde el primer minuto, se hace patente que el argumento es el apartado más cuidado de la aventura. Lincoln Clay, un huérfano que fue adoptado por la mafia negra, regresa a casa tras »

NUNCA DELATES A TUS AMIGOS Y MANTÉN SIEMPRE LA BOCA CERRADA

COMO LÍDER de su propia familia mafiosa, Lincoln puede solicitar la ayuda de sus socios para obtener acceso a distintos "servicios" (a cambio de un módico precio, claro). Y cuanto mejor sea la relación con un miembro, mejores serán los servicios asociados. Ya sabéis lo que dicen: mantén a tus amigos cerca... Y a tus enemigos aún más cerca.



VEHÍCULOS. En cualquier momento, podemos elegir entre una selección de vehículos que traerán hasta nuestra posición en un abrir y cerrar de ojos.



MATONES. ¿Demasiados enemigos? Una llamadita y varios mafiosos acudirán en nuestra ayuda para repartir plomo como si no hubiera un mañana.



SOBORNOS. Si la bofia se pone demasiado pesada, podemos pasarles un "maletín" para que hagan la vista gorda o se olviden de nuestros delitos.



BANCO. Al morir, el dinero que llevamos encima se reduce a la mitad. Por suerte, podemos ingresarlo en nuestra caja fuerte solicitando una recogida.

■ Gracias a esta "visión", Lincoln puede tener controlados a los enemigos y localizar elementos importantes del escenario, como armarios de armas.

■ Cada socio se especializa en distintos tipos de armas y habilidades: explosivos, rifles de francotirador, matones a sueldo...

» sobrevivir a los horrores de la guerra de Vietnam. La historia se desarrolla con abundantes escenas de vídeo, algo que chocará y hasta cierto punto cansará a aquellos que quieran pasar directamente a la acción, especialmente durante los primeros minutos de la aventura. Sin embargo, se nota el mimo detrás de cada secuencia (con planos muy cinematográficos), lo que unido al espléndido trabajo de doblaje al castellano y a una banda sonora de órdago, hace que nos sintamos dentro de una auténtica película de mafiosos. A destacar, también, que se hayan doblado incluso las emisoras de radio; todo un detalle por parte de la compañía.

A la hora de actuar, *Mafia III* tampoco decepciona: Lincoln es una máquina de combate, brutal e implacable, entrenado para sobrevivir a cualquier situación empleando tácticas de todo tipo. Los tiroteos se desarrollan utilizando un sistema de coberturas y nos han dejado un gran sabor de boca, especialmente las sensaciones que transmiten las armas de fuego (sonido, animaciones de recarga...). Pero el acercamiento que más gratamente nos ha sorprendido es el sigilo: la gran mayoría de situaciones se pueden resolver en silencio, agachados y despachando a los enemigos con el cuchillo de combate. Lincoln cuenta con una suerte de "visión detective" que le permite ver a los enemigos a través de las paredes. Si bien es una habilidad que al principio puede parecer fuera de contexto, los amantes de la infiltración la agradecerán sobremanera, pues muchas misiones se desarrollan en interiores poco iluminados con varios pisos.

En cuanto al manejo de los vehículos, se ha optado por una con-

Lincoln no es el típico héroe simpático, ni pretende serlo. Es un soldado y no descansará hasta cumplir su "misión".

HAY QUE TENER DINERO: CUANDO TIENES EL DINERO, TIENES EL PODER

LAS FAMILIAS MAFIOSAS controlan todos los distritos de New Bordeaux y, para conquistarlos, es necesario encontrar (y asesinar) a sus líderes. ¿Cómo? Bueno, digamos que esta gente ama el dinero por encima de todas las cosas y no soporta que nadie lo toque. Completando misiones secundarias, reducimos sus ingresos y les hacemos salir de sus escondites.


DESTRUIR SUMINISTROS. Biblias, películas porno... Todo arde con la chispa adecuada.


MATAR SICARIOS. Un buen palo para la cartera del líder... Y, de paso, salvamos vidas.


ROBAR. Nada más efectivo y directo que un atraco, ya sea en un banco... O en una orgía.


INTERROGAR. Con cuchillo o conduciendo como locos, al final todos terminan hablando.

■ Los pantanos también están en New Bordeaux... ¡Así como los aligátores! Son ideales para deshacerse de cadáveres, pero mucho cuidado al daros un baño.



■ Vuelven las revistas Playboy, pero también habrá otras publicaciones de la época, como la revista Hot Rod.

ducción fiel a los automóviles de la época: es exigente y mucho menos arcade que en otros juegos similares, pero resulta asequible. Aun así, os alegrará saber que podemos alternar entre un modo normal y otro llamado "simulación" pensado para los más puristas.

El apartado técnico es quizás el área más estándar de todo el conjunto. Algunos elementos, como las animaciones faciales de los protagonistas, están a un nivel excepcional. Sin embargo, en el resto de aspectos cumple sin demasiados alardes, y hemos detectado algunos fallos gráficos (concretamente, "popping") que, si bien no afectan a la hora de jugar, pueden sacarnos de la experiencia. De lo que no hay ninguna queja es del framerate: incluso en tiroteos con múltiples enemigos, aliados y explosiones, se mantuvo estable (a 30 fps) en todo momento. Pero insistimos: el peso de *Mafia III* recae sobre su historia, la historia de Lincoln y cómo formó un imperio mafioso a partir de la nada. En ese sentido, hay que destacar la forma en que han fusionado la narrativa con las posibilidades que ofrece el mundo abierto: Bill Harms, guionista principal de la aventura, nos contaba que esto se puede ver reflejado al liberar los distritos de la opresión de las otras familias, pues debemos decidir cuál de nuestros socios tomará el control de la zona. Esto mejora la relación con dicho socio... Pero también la empeora con el resto, pudiendo darse el caso extremo de que se vuelvan contra nosotros (aunque si somos astutos, también es posible alcanzar un "equilibrio" y tenerlos a todos contentos). Como os estaréis imaginando, esto significa que *Mafia III* contará con distintos finales, lo que añadirá un factor rejugable. Y por si no fuera suficiente para engancharnos sin remedio, no podemos olvidar los múltiples coleccionables (revistas de la época, incluido el Playboy), las misiones secundarias o, simplemente, el placer de conducir con la puesta de sol escuchando a Johnny Cash, Little Richard o Creedence Clearwater Revival.





PÁGINA 44

LEGO DIMENSIONS
LEGO se apunta a la moda de los "Toys to Life", al estilo *Skylanders*, pero con una colección de minifiguras que os pondrá seguro los dientes largos.


PÁGINA 42

» **Deus Ex Mankind Divided.** Uno de los mejores juegos de PS4, una aventura capaz de combinar magistralmente la infiltración, el shooter y el RPG para que disfrutes de un juego hecho a tu medida, ¿prefieres la acción la infiltración? Todo vale.


PÁGINA 48

» **PES 2017.** Konami nos presenta su edición anual de PES con un montón de novedades jugables con las que pretende recuperar la gloria perdida desde los tiempos de PS2. ¿Conseguirá superar a FIFA? Parece que tiene posibilidades...


PÁGINA 56

» **F1 2016.** Vuelve el juego oficial de la Fórmula 1, con todos los coches, circuitos y escuderías de la actual temporada y, por supuesto, todas las novedades de reglamento. Además, Codemasters se ha puesto las pilas y ha añadido más opciones y contenido.

¿PREPARADOS PARA EL NUEVO CURSO?

Tras el verano, la industria del videojuego se despereza y, lejos de recuperar su ritmo normal, pisa a fondo el acelerador para llegar con sus motores a punto a la recta final de año. Desde finales de agosto a finales de septiembre hemos empezado a disfrutar de la avanzadilla de la "campaña navideña". Ahí tenéis el genial *Deus Ex Mankind Divided*, o el irresistible *LEGO Dimensions* y con sus minifiguras. Además de los clásicos *PES 2016* y *F1 2016*, los fans del manga alucinarán con, *Attack on Titan* y los auténticos ases del volante no querrán perderse la perfecta simulación de *Assetto Corsa*. Incluso destaca el controvertido *No Man's Sky*, que ha encantado a unos y decepcionado a otros. Pero, como ya sabéis de siempre, esto es sólo el principio. El mes que viene habrá más y mejor...

PS4

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



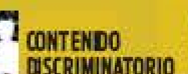
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



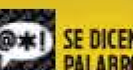
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



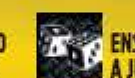












JUEGO RECOMENDADO Play



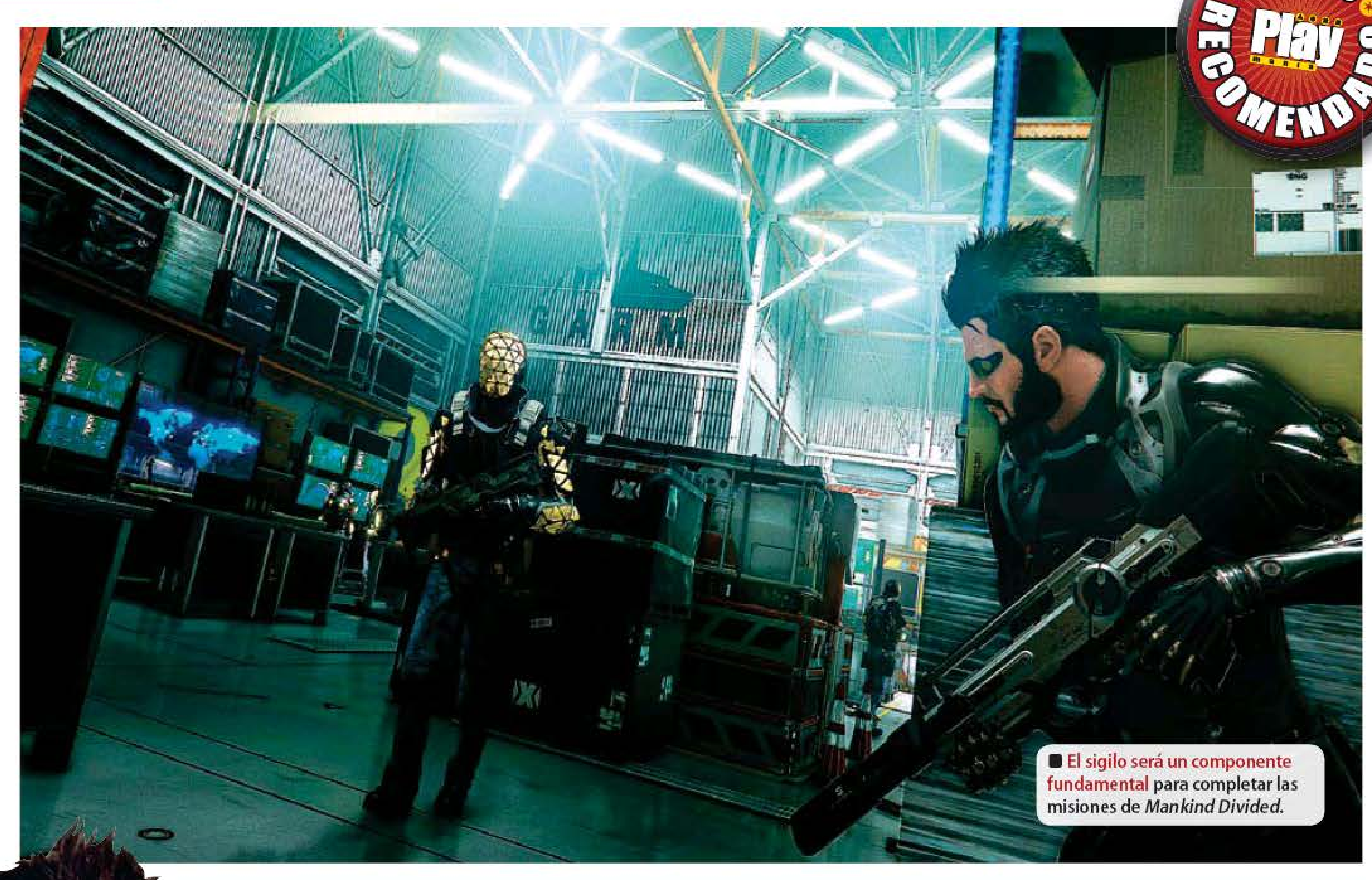





Género: **ACTION RPG**
Desarrollador: **EIDOS MONTREAL**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Collectors Edition: **129,95 €**
Edición digital de lujo: **99,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.deusex.com/



El sigilo será un componente fundamental para completar las misiones de *Mankind Divided.*

NO SE PUEDE ACABAR CON EL **PROGRESO**

Deus Ex Mankind Divided

Eidos Montreal firma un nuevo Action RPG de la saga *Deus Ex* que lo tiene todo para situarse entre los tres mejores juegos del año para PS4.

Dos años después de los incidentes ocurridos al final de *Human Revolution*, Adam Jensen vuelve a la acción, a medio camino entre el Grupo de Operaciones 29 de la Interpol y el grupo de activistas Juggernaut, con el objetivo de descubrir qué o quién está detrás de los incidentes ocurridos en Pancaya.

Dejando de lado el argumento, que es muy probable que sea lo mejor de *Mankind Divided* pero preferimos que lo descubráis por vosotros mismos, tenemos que decir que el juego de Eidos Montreal es de lo mejor que ha pasado por nuestras PS4. Un videojuego universal, capaz de unir lo mejor, literalmente, de varios géneros sin perder sus auténticas señas de identidad. El nuevo *Deus Ex* es un shooter, con una impecable IA en sus enemigos, personalización de armamento, uso de armas cortas, a distancia y granadas, ataques cuerpo a cuerpo... Y es un "Stealth Action Game", como lo llamaría Konami. Y no podemos ni mucho menos quitarle la etiqueta de RPG debido a sus inmensas posibilidades de exploración y evolución del personaje. Si hubiera salido en "los dosmiles" no le faltaría ni su típico nivel de baile o karaoke. Al final, con todos sus géneros a un nivel impecable, no nos queda más remedio que aceptar la sugerencia de sus desarrolladores: *Deus Ex Mankind Divided* es un Action RPG. El más completo que hemos jugado nunca.

***Mankind Divided* alterna de una forma sublime** misiones principales y secundarias, mientras va desgranando su trepidante argumento y

Jensen está de vuelta y tiene nuevos aumentos, aunque tendrás que buscar la forma de activarlos.

» ADAM JENSEN Y SUS HABILIDADES COMO **HACKER**



① **VIGILANCIA.** Desactiva cámaras de seguridad, modifica el comportamiento de robots y vuelve a las torretas en contra de tus enemigos.



② **HACKING.** Para entrar en cualquier sistema con seguridad informática será necesario aprender a hackearlo correctamente.



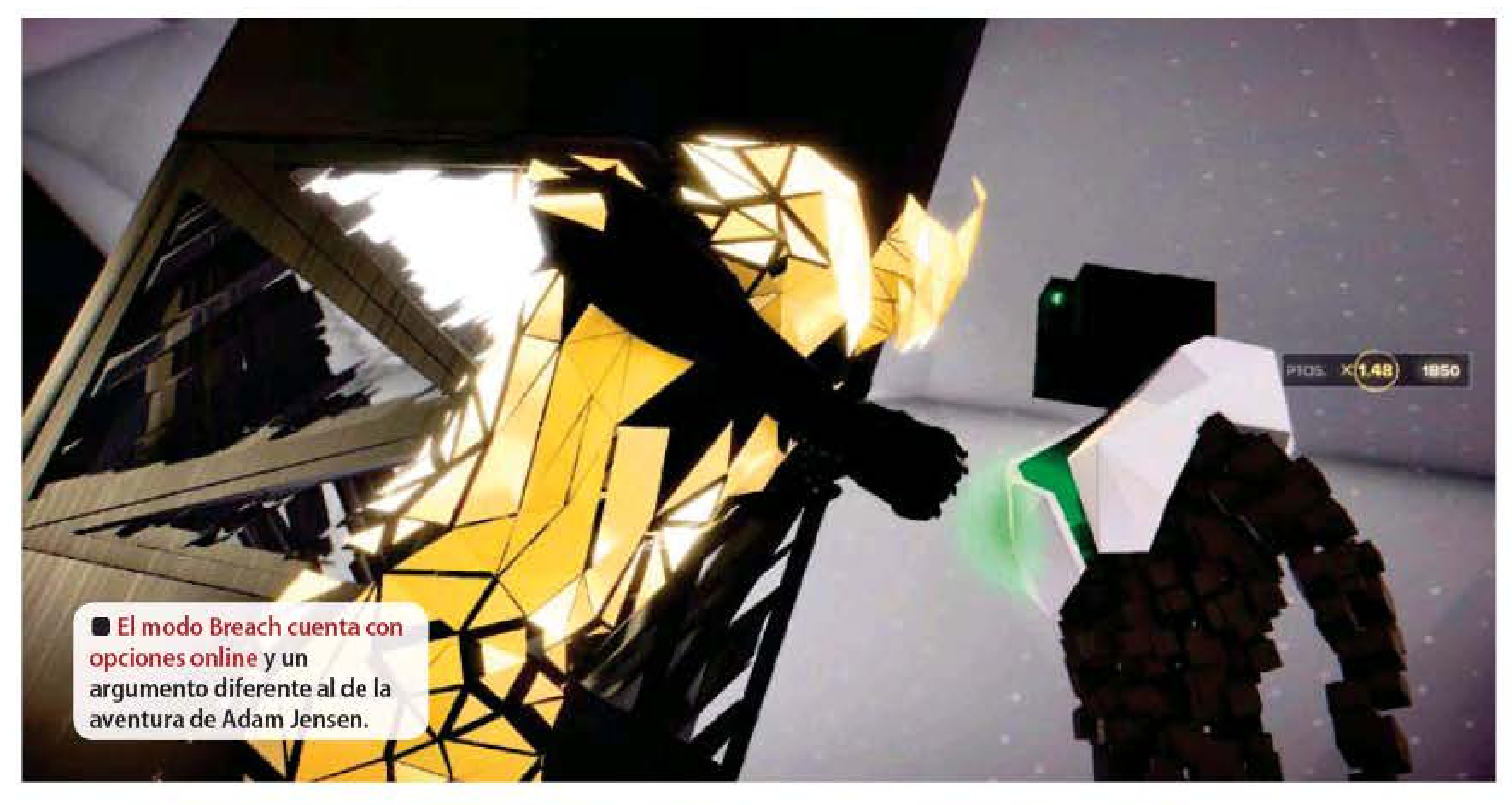
③ **ATAJOS.** Si un sistema se te resiste, nada mejor que utilizar una multiherramienta. En unos segundos burlarás cualquier tipo de seguridad.



El metro nos servirá para movernos rápidamente entre distintas zonas de Praga, sede de la Interpol y hogar actual de Jensen.



Será necesario dirigir determinadas conversaciones en la dirección correcta para evitar enfrentamientos no deseados.



El modo Breach cuenta con opciones online y un argumento diferente al de la aventura de Adam Jensen.





Su magistral mezcla de géneros y su trepidante argumento lo convierten en uno de los mejores títulos de PS4.

ofrece al jugador una increíble libertad para alcanzar sus objetivos; podrás abrirte paso a tiro limpio, directo a completar tus misiones principales, o avanzar disfrutando de cada misión, completando cada pequeño reto, mejorando poco a poco las habilidades de Jensen hasta hacerlo invencible. Los aumentos, mejoras cibernéticas que sirven de base al argumento de la saga, regresan en esta entrega y Adam cuenta con nuevas opciones en las que invertir los puntos de Praxis conseguidos. Seamos sinceros, *Mankind Divided* plantea un universo riquísimo y repleto de posibilidades, pero su argumento termina antes de lo que nos hubiera gustado. No es corto, no nos entendáis mal (nos ha durado unas cuarenta horas sin hacer casi misiones secundarias). La sensación no es de "¿ya?" sino de "¡quiero más!". El modo Nueva Partida + (donde conservaremos los aumentos tras completar el modo historia) y el original Breach se encargan de alargar la vida del juego, que en conjunto es fácil que ronde la media de las cien horas.
Técnicamente, el título de Eidos Montreal mantiene la magistral estética de *Human Revolution* pero adereza cada sala, cada callejón, cada vivienda con infinidad de detalles y aumenta la profundidad de los escenarios, en horizontal y en vertical.
Es muy difícil explicar las sensaciones que produce *Deus Ex: Mankind Divided* en tan poco espacio; el título de Eidos Montreal toca una buena cantidad de géneros y todos los aborda con un excelente resultado. Estamos seguros de que está entre los tres mejores juegos del año y nos aventuramos a decir que de la actual generación.



Los detallados mapas del juego te ayudarán a encontrar objetivos e identificar diferentes tipos de comercios o construcciones.



El Grupo de Operaciones 29 cuenta con una base secreta oculta en una especie de sótano de una tienda de antigüedades.

» MUCHO MÁS QUE UN SIMPLE SHOOTER

Aunque las escenas de acción del título de Eidos Montreal son dignas del mejor shooter, *Mankind Divided* es mucho más que eso. Sus desarrolladores siempre han defendido su condición de Action RPG y nosotros damos fe de ello y lo demostramos con estos detalles.



PERSONALIZACIÓN. Compra componentes o encuéntralos y modifica tus armas con todo tipo de accesorios.



AUMENTOS. Una de las bases jugables de *Mankind Divided*. Mejora a Jensen a tu antojo, dependiendo de tu forma de jugar.



FABRICACIÓN. Junta piezas que encuentres para crear munición de todo tipo o útiles herramientas.

VALORACION

» LO MEJOR
La ambientación, su equilibrada mezcla de géneros y su libertad de acción.

» LO PEOR
No es excesivamente corto, pero es tan bueno que no querrás que termine nunca.

Te gustará + que... DE: HUMAN REVOLUTION



Te gustará + que... DISHONORED



94	**» GRÁFICOS** El nivel de realismo y detalle de cada escenario es espectacular.
94	**» SONIDO** Magistral doblaje al castellano y genial banda sonora electrónica.
95	**» DIVERSIÓN** Perfecta mezcla de géneros, modo Breach, varias dificultades...
93	**» DURACIÓN** Es fácil pasar de 50 horas explorando... pero queremos más.
NOTA 94	Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

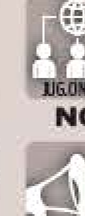


JUEGO Play RECOMENDADO



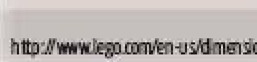


Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **74,95 €**









JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.lego.com/en-us/dimensions



Lord Vortech y otros villanos conocidos como Joker o Saruman se alían para dominar el multiverso. No vamos a permitírselo, ¿verdad?

UN **FABULOSO** CHOQUE DE UNIVERSOS CONSTRUIDOS CON **PIEZAS LEGO**

LEGO Dimensions

Aunque hayamos tenido que esperar más de la cuenta, por fin llega a España el videojuego de LEGO más ambicioso jamás creado.

Con un año de retraso con respecto a su salida en EE.UU. y otros países europeos, *LEGO Dimensions* por fin aterriza en España con su atractiva propuesta: un juego tipo *Disney Infinity* o *Skylanders* (en el que nuestras minifiguras LEGO cobrarán vida en la pantalla cuando las coloquemos sobre su plataforma), que además mezcla universos de lo más variopinto. Así pues, coleccionismo de minifiguras y vehículos, construcción usando piezas reales de la marca danesa y un desarrollo "marca de la casa" se dan la mano en un "toys to life" que hará las delicias de los fans.

Pero para empezar a disfrutar de la experiencia *LEGO Dimensions*, lo primero que hay que hacer es adquirir el Starter Pack, que además del juego (obviamente) incluye la plataforma LEGO Toy Pad y una recreación del portal que da acceso a los niveles del juego. Este portal está creado con piezas LEGO y se encaja en la plataforma (construirlo nos llevará un rato, así que os aconsejamos que lo hagáis antes de empezar a jugar). También incluye cuatro minifiguras LEGO (Batman, Gandalf y Supercool que son los protagonistas de la historia principal y Supergirl) y un vehículo (el Batmóvil, que también tendrás que construir en su momento). Dichas minifiguras se encajan en las bases, que son las que tienen la "información" y las que hacen que esos personajes "cobren vida" cuando las coloquemos sobre la plataforma.
Podemos colocar hasta siete minifiguras a la vez, y cuando las retiremos, el

Las minifiguras de LEGO cobrarán vida gracias a esta plataforma, en una aventura que fusiona distintas franquicias de cine, series de TV y videojuegos.



El Starter Pack incluye el LEGO Toy Pad, el portal, el Batmóvil, Batman, Gandalf, Supercool y, como extra en exclusiva para PS4, Supergirl.

» UN **DESARROLLO** QUE TE DEJARÁ DE UNA PIEZA



1 MARCA DE LA CASA. Para poder avanzar debemos ir alternando personajes y combinando sus distintas habilidades. Asequible y divertido.



2 FUSIÓN DE MUNDOS. *LEGO Dimensions* fusiona franquicias muy distintas, dando lugar a "crossovers" imposibles pero realmente curiosos.



3 GUIÑOS Y HUMOR. Y en *LEGO Dimensions* no faltan los guiños "frikis" y el sentido del humor tan característicos de los juegos de LEGO.

■ Ver a Bart Simpson montando un velociraptor de Jurassic World es de lo más normal en *LEGO Dimensions*. ¡Todo es fabuloso!



■ El desarrollo es el típico de *LEGO*: saltos, puzles, construcción y alternar las habilidades de los distintos personajes para avanzar.



■ El apartado gráfico está en la línea de los últimos LEGO. No falta el "popping" cuando vamos pilotando vehículos.



LOS **MUNDOS** DE *LEGO DIMENSIONS*



HISTORIA PRINCIPAL. 14 niveles (más uno extra) que luego podrán ser jugados en modo Libre. Se accede por este portal.



MUNDOS DE AVENTURA. Fuera del modo principal, cada minifigura da acceso a su escenario temático repleto de tareas.



LOS LEVEL PACKS. Dan acceso a niveles con "historia" protagonizados por su minifigura, como Marty en el de "Regreso al Futuro".

personaje en cuestión "desaparecerá" del juego. Se recomienda no colocar la plataforma sobre superficies metálicas (para evitar "calenturas") y que la tengamos a mano, ya que durante la aventura frecuentemente tendremos que cambiar la posición de las minifiguras en la plataforma para resolver puzzles y poder avanzar. Cuando esté todo terminado y colocado, ya podemos empezar a disfrutar de un desarrollo 100% LEGO en todos los sentidos.

El argumento de *LEGO Dimensions* nos presenta al megamalo Lord Vortech en su búsqueda de los llamados "Elementos Fundacionales", con los que espera controlar el multiverso. Para ello, abre portales en distintos mundos, reclutando a otros villanos (como Joker, Saruman, GLaDOS, la malvada Bruja del Oeste...) para que le ayuden. Pero esos vórtices también se tragan a Robin, Frodo y Barba Gris, lo que hace que Batman, Gandalf y Supercool unan sus fuerzas para tratar de detener a Lord Vortech. Junto a ellos, iniciaremos un periplo que nos llevará por mundos tan dispares como Oz o Springfield, en una aventura con 14 niveles (más uno oculto), que una vez completados también podremos jugar en Modo Libre. Por estos niveles irán desfilando franquicias tan dispares como Doctor Who, LEGO Ninja Go, Los Simpsons o Scooby-Doo, dando lugar a "crossovers" imposibles pero irresistiblemente atractivos.
A la hora de jugar, *LEGO Dimensions* ofrece un planteamiento muy similar a lo visto en otros juegos "normales" de LEGO: un asequible desarrollo que mezcla sencillos combates, saltos y puzles, en el que deberemos ir alternando entre distintos personajes (cada uno con sus habilidades) para poder avanzar. Tampoco echaréis de menos los típicos coleccionables, como los ya conocidos ladrillos dorados, los rojos... Y por supuesto, podre- »



■ Todas las minifiguras funcionan en todos los mundos. Y cada una da acceso a un escenario "temático" basado en su franquicia.



■ Como novedad, podremos "alquilar" los servicios de un personaje que nos haga falta en un punto determinado. Por tiempo limitado.



■ Un amigo podrá entrar y salir de la partida en cualquier momento. Sólo a pantalla partida.



■ *LEGO Dimensions* llega traducido y doblado al castellano. Un doblaje de calidad encabezado por Claudio Serrano, que vuelve a ser la voz de Batman.



■ La versión PS4 incluye a Supergirl en exclusiva. Un regalo para compensar el año de retraso del juego.



■ Las bases de las minifiguras de la primera hornada son azules y las de la segunda, son naranjas.



» LOS DISTINTOS **EXPANSION PACKS:** EL ÚNICO LÍMITE ES TU CARTERA



① **FUN PACKS (14,95€).** Traen una minifigura LEGO (que da acceso al nivel de su franquicia) y un vehículo (cada uno tiene tres versiones que podremos montar).



② **LEVEL PACKS (29,95€).** Incluyen una minifigura, dos vehículos o artilugios y un nivel dedicado a la figura del pack que también puede disfrutarse en Juego Libre.



③ **TEAM PACKS (24,95€).** Traen dos minifiguras LEGO y dos vehículos, de franquicias como "Jurassic World", "Scooby-Doo", "DC Comics" o "LEGO Ninja Go".

El Starter Pack viene con cuatro figuras y un modo Historia con 14 niveles. Pero podremos expandir la experiencia comprando los distintos Expansion Packs.

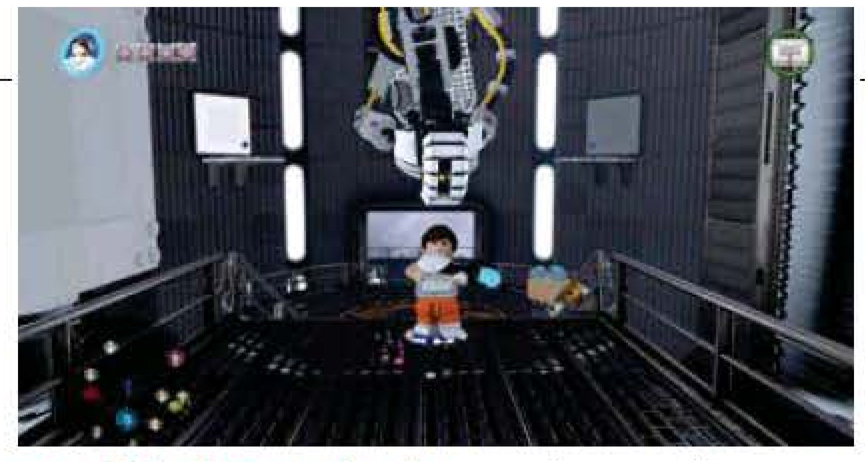
» mos compartir este entretenido desarrollo repleto de humor y guiños con un amigo, en la misma consola a pantalla dividida. Nuestro amigo puede entrar y salir de la partida en cualquier momento. Un desarrollo en el que los fans de LEGO se moverán como pez en el agua, aunque no faltan tampoco novedades como poder "alquilar" por un breve periodo de tiempo a un personaje que no tengamos y cuya habilidad necesitemos para acceder a ciertos puntos. O los distintos usos de la plataforma Toy Pad, que para superar algunos puzles nos exigirá que cambiemos de sitio las minifiguras en la plataforma (que está dividida en tres partes). Por ejemplo, en el combate contra la malvada Bruja del Oeste hay momentos en los que paralizará a los personajes cuyas minifiguras estén en el lado izquierdo del Toy Pad. Para romper el hechizo, habrá que coger las minifiguras y ponerlas en el lado derecho (sí, al más puro estilo Psycho Mantis en *MGS*). También hay puzzles cromáticos (cada parte de la plataforma se corresponde con un color y tenemos que colocar a los personajes atendiendo a ese criterio) o de portales (cada parte de la plataforma se comunica con un portal, de forma que podemos llegar a sitios de otro modo inaccesibles simplemente colocando la minifigura que queramos en el lugar correspondiente). Pero aunque todas estas novedades aporten algo de aire fresco, el "grueso" del desarrollo es el típico de los juegos de LEGO, con lo que si esta fórmula ya te cansa, en



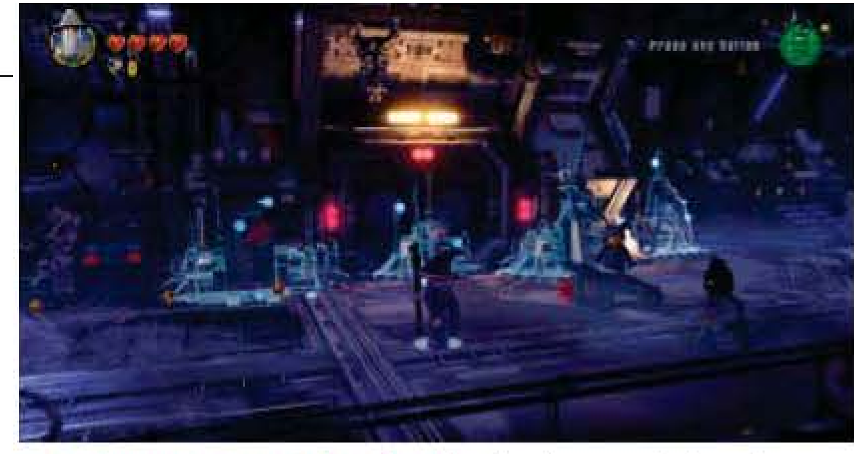
■ Cualquier personaje podrá montar cualquiera de los vehículos que tengamos: Batmóvil, DeLorean, el coche rosa de Homer...



■ Cada vehículo tiene tres versiones que podremos montar. Y además, esas diferencias en el vehículo se notarán en el juego.



No sólo hay franquicias de pelis y series de TV. Los videojuegos están representados con *Portal 2* y los clásicos de Midway.



Las franquicias están bien elegidas: desde mitos de los ochenta hasta licencias más infantiles como LEGO Chima o Ninja Go.



Recorrer Hill Valley con Marty McFly en su aeropatín con la BSO de la peli no tiene precio. Bueno, sí. 29,95 cuesta su Level Pack.





LEGO Dimensions vas a encontrar "más de lo mismo". El verdadero aliciente para los fans está, en nuestra opinión, en el coleccionismo, que además nos dará acceso a más contenido jugable.

Y es que la experiencia *LEGO Dimensions* puede ampliarse hasta límites insospechados con los distintos Expansion Packs temáticos de hasta 14 franquicias (que se dividen en Fun Packs, Team Packs y Level Packs). Los Fun Packs traen una minifigura y un vehículo mientras que los Team Packs incluyen dos minifiguras y dos vehículos. Además de poder usarlas en la aventura principal, cada minifigura nos da acceso a un escenario "temático" llamado Mundo de Aventura fuera del modo principal que nos permite explorar escenarios dedicados a la franquicia de la que proceda la minifigura (Dr. Who, Jurassic World, etc.). Y todos los vehículos ofrecen tres variantes que construiremos con las piezas y que ofrecerán distintas características que tendrán incidencia en el juego. Y aparte están los Level Packs, que incluyen una minifigura y dos vehículos y, además, añaden otros niveles extra centrados en ese personaje en concreto (Marty McFly en Regreso al Futuro, Chell en *Portal 2*, el Dr. Venkman en Cazafantasmas...). Y ojo que pronto llegan nuevos Expansion Packs, de otras franquicias como Gremlims, El Equipo A, Hora de Aventuras o Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos...

En cuanto al apartado técnico, no esperéis revoluciones ya que está en la línea de los últimos juegos de LEGO. Y llega doblado al castellano (si te lo compraste de importación en inglés, te alegrará saber que podrás incorporar los subtítulos y las voces en castellano gracias a una actualización). *LEGO Dimensions* "no inventa la rueda" en lo jugable pero es un caramelo irresistible para los fans de la marca. Algo que van a notar sus carteras...



En realidad no es necesario montar las figuras. La información va en la peana que las sujeta. Podrías jugar sin extraviar tu colección



Si te compraste *LEGO Dimensions* de importación en inglés, ahora podrás ponerlo en castellano con la última actualización.

LOS USOS DE LA PLATAFORMA TOY PAD

Además de posibilitar que nuestras minifiguras LEGO "cobren vida" en el juego, la plataforma tiene otros usos. Dividida en tres partes que pueden iluminarse de distintos colores, hay bastantes puzles que jugarán con esta idea, obligándonos a cambiar de posición las minifiguras según toque.



AL ESTILO PSYCHO MANTIS. La malvada Bruja del Oeste paraliza a los personajes del lado izquierdo. ¡Cámbiales de sitio!



PORTALES. Cada portal se identifica con una parte de la Toy Pad. Coloca tu figura en la parte morada y saldrá por el portal morado.



PUZLES CROMÁTICOS. Haz coincidir los colores de la plataforma con los de tus minifiguras. ¡Y hay más tipos de puzles!

VALORACION

» LO MEJOR

Desarrollo "made in LEGO" con el aliciente extra de construir y coleccionar minifiguras.

» LO PEOR

A la hora de jugar, no deja de ser más de lo mismo. Y los Expansion Packs no son baratos.

Te gustará + que... SKYLANDERS SUPERCHARGES



Te gustará + que... LEGO STAR WARS EP. VII



78	**» GRÁFICOS** Muy similar al de los últimos LEGO y con fallos como "popping"
90	**» SONIDO** Incluye música de las franquicias y un gran doblaje al castellano.
84	**» DIVERSIÓN** Entretenido y asequible como los juegos de LEGO. Si no te gustan...
89	**» DURACIÓN** Tanta como dinero quieras invertir. Pero el Starter Pack es duradero.
NOTA 85	Un sueño hecho realidad para los fans de LEGO (tanto de los juegos como de la marca). Si es tu caso, no te lo puedes perder.





Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **PES TEAM**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **54,95 €**
Precio Edición Barça: **59,95 €**


JUGADORES 1-4


JUG. ONLINE 2-22


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P


www.konami.com/wepes/2017/eu/es/



Jugable y visualmente, estamos ante un *PES 2016.5*, pues Konami no ha querido arriesgar mucho.

UN EJERCICIO DE POSESIÓN EN CAMPO PROPIO

PES 2017

El simulador de Konami conserva toda la calidad del año pasado, si bien su táctica es conservadora: aguantar el resultado sin arriesgar ni un solo balón.

En las dos últimas temporadas, *Pro Evolution Soccer* ha recuperado su sitio en la élite del deporte virtual. Konami sabe del potencial que hay en el fútbol y, de hecho, es la única saga de la que sigue haciendo entregas canónicas. No obstante, la consideración que da la compañía ahora al ámbito de las consolas puede haber pesado en *PES 2017*, que nos ha dejado con una considerable sensación de déjà vu. Estamos ante un juegazo de fútbol como la copa de un pino, sí, pero que apenas presenta novedades respecto a lo que vimos la temporada pasada. Esto es habitual en el género deportivo, algunas de cuyas sagas requieren sacar una lupa para apreciar los detalles que cambian de un año a otro, pero conviene tenerlo en cuenta, pues, en este caso, la sensación es muy acentuada. Si jugasteis a *PES 2016*, os vais a encontrar la misma plantilla del año pasado, para bien y para mal; si os pilla de nuevas, lo vais a disfrutar como si fuera un Madrid-Barça.

El desarrollo de los partidos es digno de la Liga de Campeones. El PES Team dio con la tecla ya el año pasado y ha optado por la filosofía de no tocar lo que ya funciona. Se han pulido un par de detalles, como los pases al hueco y los remates acrobáticos, que ya no salen con tanta frecuencia como antes, pero la sensación global es casi idéntica, con un ritmo de juego genial. Los porteros siguen cantando con algún que otro tiro desde lejos, pero su desempeño es superior. Los regates, los robos, los pases, los controles, los centros, las jugadas a balón parado... Todo va fluidísimo.

ESPECTÁCULO SOBRE EL TERRENO DE JUEGO

PES 2017 goza de un control envidiable, que combina simulación con pequeños toques arcade. Sin necesidad de estrambóticas pulsaciones de botones, es muy frecuente ver acciones tan plásticas como efectivas sobre el césped.



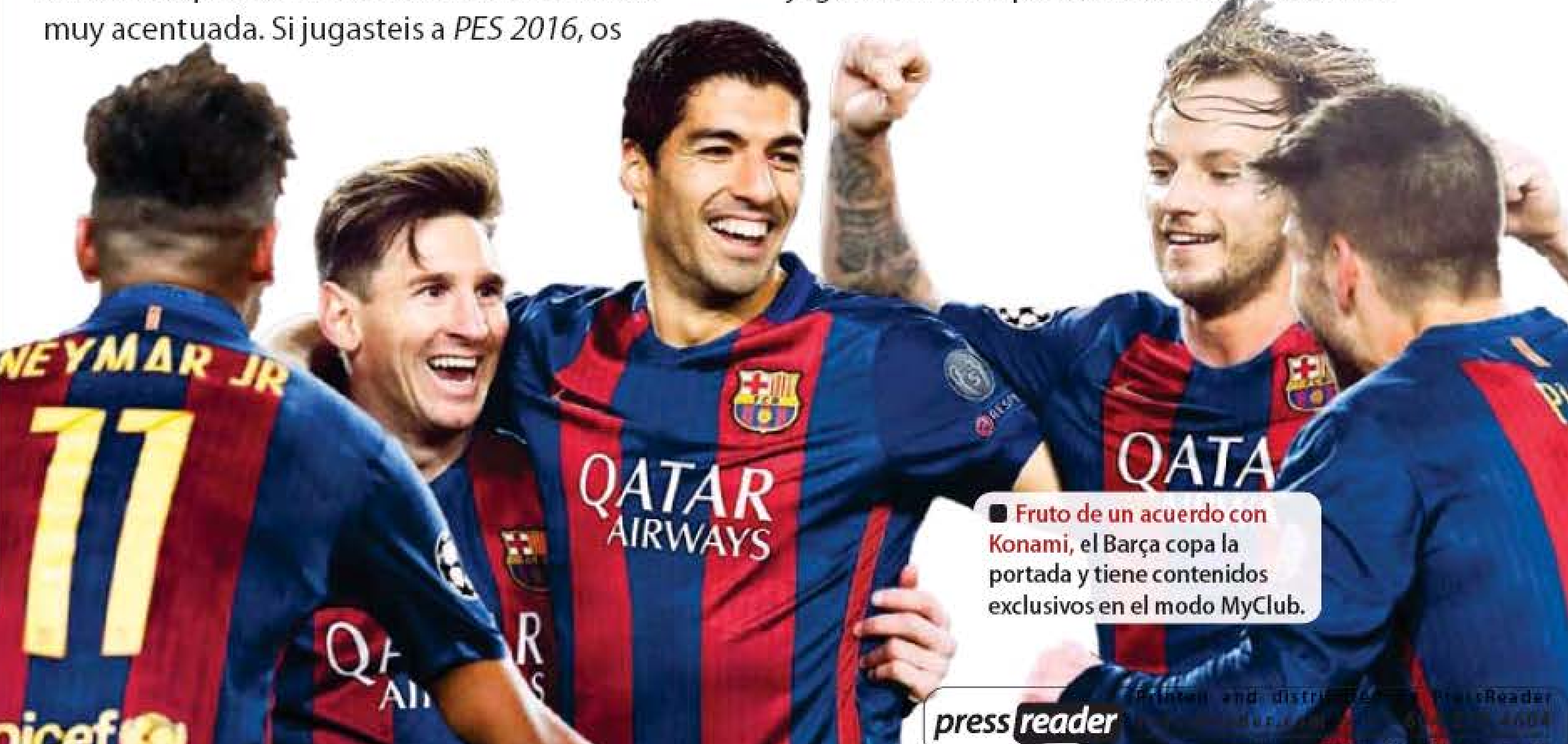
1 **REMATES.** La bola sale de la bota con una tensión que da gusto sentir y los centros al área se traducen en cabezazos y tijeras impresionantes.



2 **ENTREGAS.** Los pases van muy fluidos y se han mejorado los que van al hueco, con los que ya no es tan fácil cogerle la retaguardia a la defensa.



3 **POSESIÓN.** Se puede regatear en una baldosa con un botón y los robos, que se hacen por puro posicionamiento, están acompasados.



Fruto de un acuerdo con Konami, el Barça copa la portada y tiene contenidos exclusivos en el modo MyClub.



En el modo entrenamiento, hay veintitrés ejercicios puntuables. Todos son muy básicos y, además, estaban ya la temporada pasada.



Las faltas y los penaltis están bien resueltos para que dependan, exclusivamente, de nuestra habilidad. ¡Dadle comba a la bola!



Hay once cámaras, a cada cual más espectacular, como una que simula la vista del público desde el gallinero.



¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO? MÁS BIEN POCO

Entre las licencias, la estrella es la Champions League, pero se ha perdido la Copa Libertadores y la liga española cuenta con equipos falsos (aunque los jugadores sí son los verdaderos), salvo Atlético y Barça. Para los modos de juego, no se ha hecho esfuerzo alguno: son los mismos que en *PES 2016*.



LIGA MASTER Y SER UNA LEYENDA. En el primero, dirigimos un club; en el segundo, manejamos a un solo jugador, real o creado.



MYCLUB. Hay que construirse un equipo a base de acumular cartas. Es posible fichar a leyendas del Barça como Rivaldo o Puyol.



ONLINE. Hay divisiones por temporadas, ligas en línea, amistosos y partidos de hasta veintidós jugadores simultáneos.

El desarrollo de los partidos es digno de la Liga de Campeones; la táctica la podrían firmar Mourinho o Clemente.

En cuanto a contenido, se ha dado un paso atrás. En lo que más nos atañe, *FIFA* se ha quedado en exclusiva la liga española, por lo que volvemos a los sucedáneos de equipos, con equipaciones y escudos falsos: el Madrid es el MD White, el Sevilla es el White Red... Lo bueno es que los jugadores sí son los reales. Lo mismo pasa con la liga inglesa y la portuguesa. Los campeonatos que sí están licenciados son los de Italia, Francia, Holanda, Argentina, Brasil y Chile, y hay equipos sueltos y selecciones de casi todos los continentes. Se mantienen las exclusivas de la Liga de Campeones, la Europa League y la AFC Champions League, si bien ha desaparecido la Copa Libertadores. Por su parte, los modos de juego son, exactamente, los que ya había en *PES 2016*, lo cual es quedarse muy atrás respecto a sagas deportivas como *NBA 2K* y *FIFA*.

El apartado audiovisual es otro aspecto donde se ve el conformismo del título. En líneas generales, el Fox Engine rinde bien, con unas animaciones magníficas y unos rostros muy reconocibles en el caso de los equipos punteros. Ahora bien, apenas se observan avances en ningún campo. Por ejemplo, no hay transiciones cuando el balón sale de banda o se pita una falta (suelen saltar "cortes"), el spray del árbitro aparece en el césped por arte de magia, sólo hay dos horarios en los que jugar, Messi mantiene el look corriente de siempre... La narración de Carlos Martínez y Maldini ha mejorado un poco, pero mantiene las líneas maestras y sigue dejando que desear. En definitiva, la táctica podrían haberla firmado Mourinho o Clemente.

Hay veintisiete estadios, trece de los cuales son reales: Camp Nou, San Siro, Maracaná...



Hay un editor para solventar los problemas de licencias. Permite hasta importar logos y camisetas, pero sólo es para gente paciente.

VALORACIÓN

LO MEJOR
El control es soberbio y compensa casi todo. La Liga de Campeones. La banda sonora.

LO PEOR
Apenas hay novedades destacables. Ha perdido una licencia clave: la liga española.

Te gustará + que... PES 2016 | Te gustará − que... NBA 2K16



82	**GRÁFICOS** Animaciones y modelados cumplen con creces, pero no se nota evolución.
72	**SONIDO** Carlos Martínez y Maldini van a trompicones. La BSO es estupenda.
88	**DIVERSIÓN** Es muy continuista, pero, aun así, el control funciona como un reloj.
80	**DURACIÓN** Se echan en falta novedades, pero hay modos de juego suficientes.
NOTA 85	Un juego de fútbol amarrategui. El control es excelente, si bien no hay novedades reseñables respecto a la temporada pasada.



JUEGO Play RECOMENDADO



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **KUNOS SIMULAZIONI**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**


JUGADORES 1

JUG. ONLINE 2-16

TEXTOS CASTELLANO
VOCES NO

BLU-RAY SÍ

RESOLUCIÓN 1080 P


http://www.assettocorsa.net



Tras triunfar en PC, *Assetto Corsa* ha dado el salto a consolas con una conversión muy cuidada.

UN **SIMULADOR** QUE ES ÚNICO EN SU ESPECIE

Assetto Corsa se caracteriza por unas físicas de los coches que no tienen parangón en el ámbito de las consolas. Cada uno de sus 65 coches únicos (101, si se cuentan las variaciones) tiene unas especificaciones que hay que considerar.


1 **CATEGORÍAS.** Hay utilitarios, supercoches, turismos y monoplazas, a grandes rasgos, de un total de veinte marcas: Ferrari, Audi, BMW, Lotus...


2 **VOLANTE.** Para disfrutar del juego, es casi obligatorio emplear un volante que tenga "force feedback". Con mando, se difuminan sus virtudes.


3 **DIFICULTAD.** Muchos eventos piden realizar marcas estratosféricas y la IA es muy dura de roer, incluso en el más bajo de sus cuatro niveles.

EL **PILOTAJE VIRTUAL** MÁS FIDEDIGNO DE LA HISTORIA

Assetto Corsa

Muchos han tratado de recrear en un videojuego las sensaciones de conducir un coche real, pero nadie lo había hecho tan bien como Kunos Simulazioni.

Gran Turismo se ha autodenominado siempre "el simulador de conducción real", pero más valdría cederle ese calificativo a *Assetto Corsa*, porque es el juego de coches más realista que hemos visto jamás. Por cantidad de opciones o gráficos puede que no sea el mejor, pero si nos fijamos sólo en lo que es el control estamos ante el más fidedigno de la historia y con mucha diferencia. No en vano, se trata de un juego que se lanzó en PC en 2014 y que goza del máximo reconocimiento por parte de su comunidad de "simracing". Antes de nada, conviene aclarar que no estamos ante el típico juego de velocidad para un público masivo. En ese sentido, ha sido desarrollado por Kunos Simulazioni, que no es una compañía de videojuegos al uso, sino una empresa de software que tiene su sede dentro del circuito italiano de Vallelunga y que ha elaborado simuladores profesionales para fabricantes reales. *Assetto Corsa*, pensado para entusiastas del motor, es la extensión de esa filosofía, hasta el punto de que, para disfrutarlo de verdad, es casi imprescindible jugar con un volante que tenga un buen "force feedback". Con mando se puede jugar, claro, pero no se puede apreciar la estructura de físicas e inercias sobre la que está construido.

La gran virtud del juego no es que sea más o menos exigente que otros títulos de carreras, sino que el coche responde, exactamente, como lo haría en la realidad y siempre tenemos la sensación de tener pleno control sobre él, en especial sobre el tren trasero, para hacerlo derrapar en las


La sede de Kunos Simulazioni está dentro de un circuito, algo ideal para trabajar con pilotos e ingenieros profesionales.



Hay varias ayudas a la conducción, como el control de tracción, el ABS y el control de estabilidad. Eso sí, olvidaos del rebobinado.



Las penalizaciones son muy severas. Si nos saltamos una curva, tendremos que ralentizar la marcha durante cinco o diez segundos.



Las físicas están conectadas al "force feedback" del volante y generan tal vibración que las muñecas acaban tensionadas.



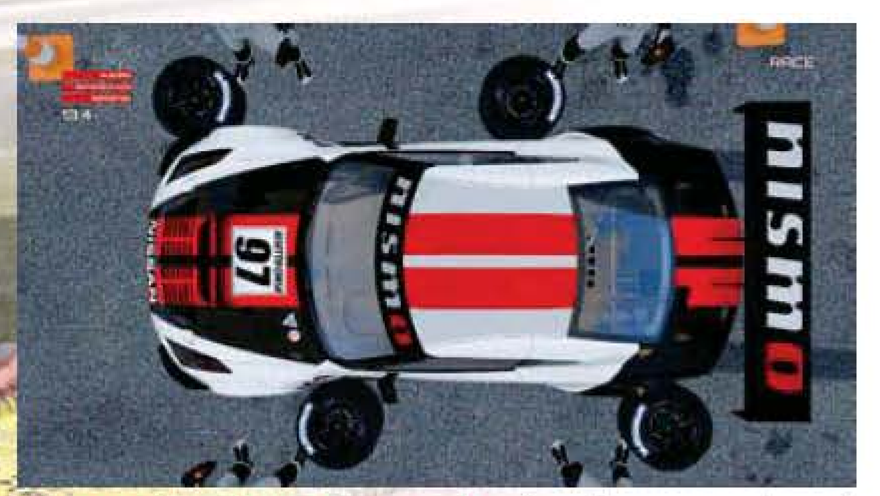


El calificativo del "simulador de conducción real" de *Gran Turismo* habría que cedérselo a *Assetto Corsa*.

curvas. En las rectas, también se aprecia el realismo, con unas vibraciones enormes que obligan a tener bien sujeto el volante. La simulación incluye un desgaste de los neumáticos muy progresivo y hasta la incidencia de la temperatura ambiente en su rendimiento. La obsesión por el detalle se ve también en los reglajes del coche.

Como decíamos, *Assetto Corsa* no es un juego para el gran público y eso se observa en el número de circuitos. Sólo hay once, pero se han escaneado con láser para replicar hasta la última imperfección. Para compensar esa flaqueza, hay que destacar que el juego se ha puesto a la venta a un precio reducido de 49,99 euros. En cuanto a los modos de juego, hay 94 eventos especiales (carreras, vueltas rápidas, contrarrelojes con checkpoints y pruebas de derrape), un modo Carrera con veintisiete campeonatos que hay que desbloquear y online.

La conversión que se ha hecho desde PC es más que digna. El modelado de los coches es fantástico y puede haber hasta dieciséis en pista, con una iluminación variable y diversas condiciones de nubosidad o niebla. Eso sí, de nuevo, Kunos Simulazioni no ha querido abarcar más de lo que pudiera replicar con fidelidad, lo que supone la ausencia de conducción nocturna o lluvia. Gracias a la tecnología láser, los circuitos están muy bien replicados, aunque las texturas de las escapatorias y la hierba son flojas. El sonido de los motores también raya a un gran nivel, aunque nos hubiera gustado que hubiera comunicaciones por radio que hicieran las carreras más inmersivas.



Las paradas en boxes son manuales, así que hay que apartarse al lugar donde estén nuestros mecánicos y cuadrar bien el coche.



Los reglajes son muy minuciosos. Podemos tocar multitud de aspectos del tren de manejo, la aerodinámica, las suspensiones...

» POCOS CIRCUITOS, PERO DE BUEN ASFALTO

Sólo hay once circuitos (trece, si contamos el antiguo Monza y Nordschleife al margen de Nurburgring). La razón hay que buscarla en el hecho de que Kunos Simulazioni ha ido hasta todos ellos para escanearlos con láser y hacer recreaciones a escala 1:1. Se ha primado la calidad sobre la cantidad.



EUROPA. Hay clásicos como Nurburgring, Spa o Silverstone. Casi la mitad de las pistas son italianas: Monza, Mugello, Vallelunga...



DETALLES. Gracias al escaneado láser, se ha replicado todo: baches, cambios de rasante, altura de los pianos, escapatorias...



HORA. Podemos correr desde las ocho de la mañana hasta las seis de la tarde, lo cual se refleja en la incidencia de la luz solar.

VALORACION

» LO MEJOR

Las físicas de los coches. Con volante, no tiene rival en el género. Sale a precio reducido.

» LO PEOR

Sólo tiene once circuitos. Penalizaciones injustas. No hay conducción nocturna ni lluvia.

Te gustará + que... F1 2016

Te gustará − que... PROJECT CARS



85	**» GRÁFICOS** Coches, físicas e iluminación están muy cuidados. Le falta "ambiente".
85	**» SONIDO** Motores y derrapes suenan genial, pero no hay comunicación por radio.
97	**» DIVERSIÓN** Si se juega con volante, es una experiencia de las que no se olvidan.
85	**» DURACIÓN** Hay bastantes eventos, y su dificultad garantiza muchas intentonas.
NOTA 90	Un simulador con mayúsculas, imprescindible para poseedores de un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.















Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **OMEGA FORCE**
Editor: **KOEI TECMO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**
Precio Legend Edition: **99,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



www.koeitecmoeurope.com/attackontitan/



Acabar con los Titanes no es fácil, pero sí es divertido gracias al uso de nuestros juguetitos.



SI BUSCAS **ACCIÓN SIN DESCANSO** ESTÁS DE ENHORABUENA

A.O.T. Wings of Freedom

La velocidad y los combates viscerales de "Ataque a los Titanes" llegan a PS4 para hacernos sentir los protagonistas absolutos del anime.

La humanidad se encuentra al borde de la extinción. Unas enormes criaturas, llamadas Titanes, aparecieron de repente sobre la faz de la Tierra devorando humanos y obligándoles a refugiarse tras unos inmensos muros concéntricos que protegían la última ciudad. Un buen día apareció el Titán Colosal, abrió una enorme brecha en el muro exterior y el resto de monstruos entraron en la ciudad. Armados con un equipo impulsor que consta de dos bombonas de aire comprimido (Equipo de Maniobras Tridimensionales) y dos afiladas espadas, los humanos se lanzaron a la ofensiva contra los Titanes. Así comienza un videojuego que sigue a pies juntillas la historia del anime creado por Hajume Isayama y sobre el que había muchas dudas, en cuanto a la forma de recrear de forma satisfactoria el fluido movimiento del equipo de maniobras en un juego.

El estudio Omega Force ha conseguido un sistema de control que, con práctica, nos permitirá ejecutar a varios Titanes sin tocar el suelo en una serie de tajos encadenados sobre las nucas de estas criaturas (su único punto débil). Además del llamativo equipo de combate, el videojuego recrea a la perfección a todos los personajes principales del manganime. Eren, Mikasa, Erwing, Levy... todos tienen una personalidad muy definida (algo plasmado a la perfección) y habilidades que tienen un

La ambientación es de lo mejor del manganime y el videojuego consigue captar esa esencia.

UNA **RECREACIÓN DEL ANIME** CASI PERFECTA



1 PERSONAJES. Los protagonistas del manganime están recreados con mimo, tanto en los detalles visuales como en su particular personalidad.



2 TITANES. Estas bestias están diezmando a la humanidad. Hay muchos tipos, algunos de ellos especiales y difíciles de subyugar.



3 EQUIPO DE MANIOBRAS. Tiene un uso muy intuitivo, aunque se irá desgastando y tendremos que recargarlo en medio del combate.



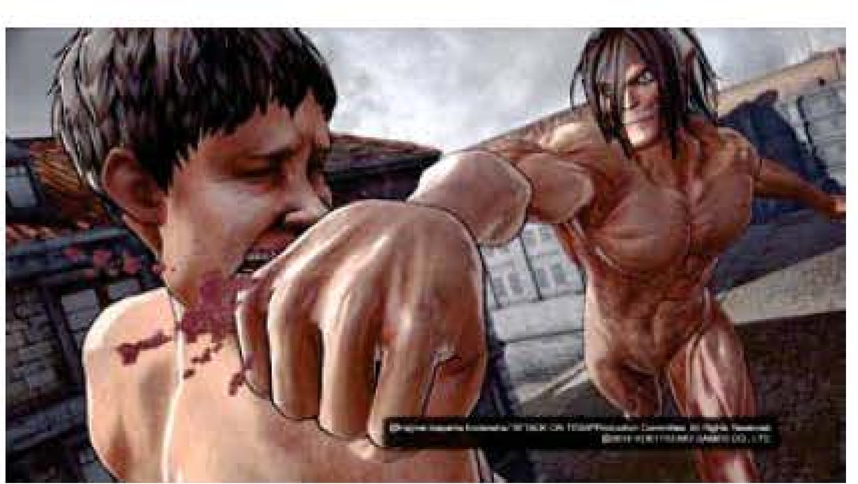
Tirando bengalas aumentaremos momentáneamente nuestro poder ofensivo. Un respiro que nunca viene mal.



Eren en forma Titán es el mejor revulsivo contra la monotonía. Olvidad la estrategia y disfrutad pulsando el triángulo.



Una recreación perfecta del anime que consigue que algunos momentos queden guardados en nuestra retina.





Wings of Freedom logrará enganchar a los fans del anime y hacerles disfrutar de lo lindo gracias a su control.

impacto directo en el combate, algo que quedará patente tanto en el modo historia (basado en la primera temporada del anime) como en el modo multijugador online para cuatro jugadores en el que completaremos misiones alternativas. En ambos modos conseguiremos materiales que nos servirán para mejorar el equipo. Eso sí, lo único que haremos en el juego será matar titanes, una tarea bastante monótona que puede aburrir a quien no sea fan del anime.

El apartado gráfico da una de cal y otra de arena. Por un lado encontramos una ambientación soberbia gracias a espectaculares cinemáticas creadas con el motor del juego, el diseño de personajes y enemigos y las animaciones en el aire. Por otro lado nos topamos con alguna caída de frames, popping, un motor de físicas bastante pobre y Titanes que se quedan "enganchados" entre dos edificios, algo que nos dificultará el acabar con ellos. El apartado sonoro, por su parte, hace gala de efectos de sonido más que correctos y una banda sonora épica que le sienta al juego como anillo al dedo. Las voces son las originales, pero están en japonés con subtítulos en inglés. Esto no supondrá un impedimento para que el fan disfrute del juego, pero quien no conozca la historia del manganime se perderá uno de los grandes atractivos de la obra. Por lo demás, estamos ante un juego divertido, respetuoso al máximo con el anime y que vale la pena si os gustan los juegos de acción sin miramientos. Además, sirve para hacer más corta la espera hasta la segunda temporada del anime.



Hay fases a caballo que tienen un control algo ortopédico, pero que permiten "engancharnos" a los Titanes de forma sencilla.



Las animaciones del Equipo de Maniobras Tridimensionales son una pasada. Eso sí, en el suelo parecemos robots.

LA DURA VIDA DEL EXPLORADOR

Wings of Freedom ofrece un modo que podremos jugar tanto con amigos como en solitario. En el modo "Equipo de Exploración" conseguiremos materiales para mejorar nuestro equipo, lo que permitirá que nos enfrentemos a nuevos y peligrosos Titanes con más garantías de éxito.



MODO EXPLORACIÓN. En solitario o con hasta tres amigos en modo online, nos enfrentaremos a Titanes especiales.



REPETIR MISIONES. Lograr la máxima puntuación en cada misión se verá recompensado con extras y créditos.



MEJORAR EL EQUIPO. Con los créditos y materiales conseguidos podremos comprar objetos y mejorar nuestro equipo.

VALORACION

LO MEJOR

La ambientación es fantástica y el control del personaje es muy fiel al anime.

LO PEOR

Algunos problemas técnicos. Es un juego bastante repetitivo y no está en castellano.

Te gustará + que... DYNASTY WARRIORS 8



Te gustará − que... NATURO SUNS 4



70	GRÁFICOS	La ambientación es sublime, aunque tiene problemas técnicos.
85	SONIDO	Música épica y las voces originales del anime en japonés.
85	DIVERSIÓN	Repetitivo, pero con una jugabilidad muy buena y satisfactoria.
80	DURACIÓN	La historia no dura mucho, pero luego tenemos las misiones extra.
NOTA 80		Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime de los últimos años. Divertido, gratificante y espectacular.





Género: **LUCHA**
Desarrollador: **SNK**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99€**


JUGADORES **1-2**


JUG. ONLINE **2-12**

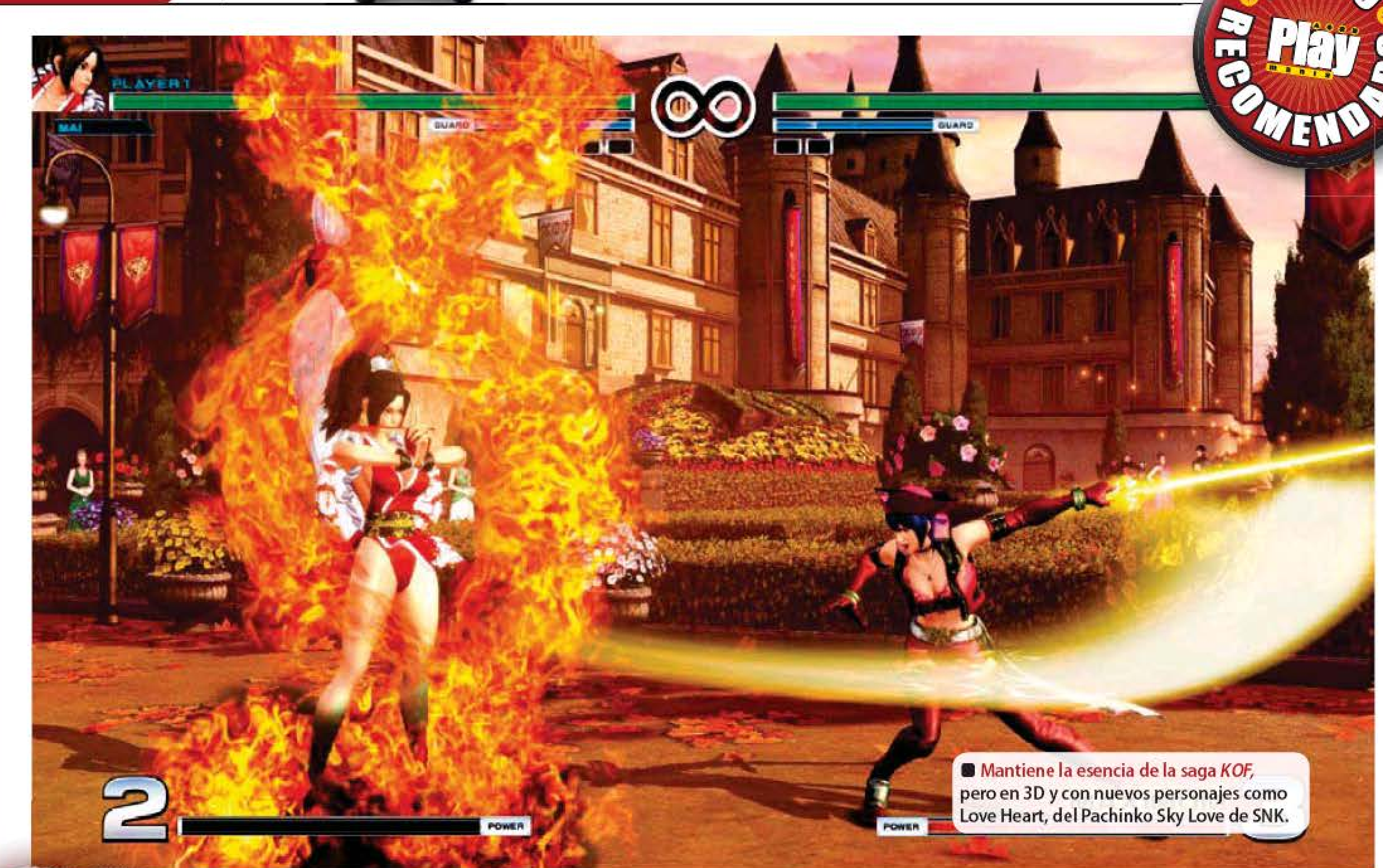

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **JAPONÉS/INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

www.snkplaymore.co.jp/us/games/kof-xiv



Mantiene la esencia de la saga *KOF*, pero en 3D y con nuevos personajes como Love Heart, del Pachinko Sky Love de SNK.

EL **REY** DE LA LUCHA HA VUELTO Y RECLAMA **SU TRONO**

The King of Fighters XIV

Seis años después de *KOF XIII*, la saga de SNK vuelve con un renovado aspecto gráfico, cincuenta personajes y la mejor jugabilidad imaginable.

La saga de SNK alcanza un dulce fin de ciclo que llevábamos esperando unos cinco años; *The King of Fighters* adquiere una nueva dimensión con el paso a las 3D y, al mismo tiempo, recupera lo mejor de su jugabilidad para ofrecernos una de las entregas más completas de la saga.

Gráficos 3D, jugabilidad 2D. Tras el descalabro de las dos entregas de *KOF: Maximum Impact*, SNK comprendió que la jugabilidad bidimensional de la saga era su sello de distinción y, por tanto, intocable. Con *KOF XIV* han aprendido la lección y aunque se ha creado un potente motor 3D desde cero (inicialmente se barajó la posibilidad de utilizar Unreal Engine 4), el sistema jugable se mantiene fiel a la saga: posibilidad de rodar por el suelo, cuatro tipos de salto, varias barras de súper, los ataques clásicos de la saga... Ni rastro de movimientos hacia el fondo del escenario (ni falta que hacen) ni similares características propias de juegos 3D como *Tekken* o *Virtua Fighter*. De hecho, los "hitboxes" se han diseñado manualmente en 2D, como se ha hecho tradicionalmente en la saga.

Aún así, la labor en el aspecto gráfico es encomiable, pese a algunas animaciones algo artificiales y algunas proporciones algo diferentes a nuestro recuerdo (Andy Bogard, por ejemplo, parece haber perdido unos 20 kg). Cuatro diseñadores (literalmente) han creado cincuenta personajes y han conseguido mantener el espíritu de la saga con gestos, posturas y movimientos absolutamente reconocibles si jugaste a alguna de las anteriores entregas de *King of Fighters*. Dejémoslo claro: *KOF*

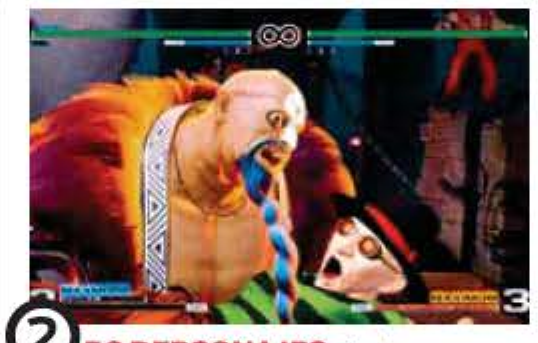
El Kyo Kusanagi de *KOF XIV* mantiene los ataques de puño de fuego que adquirió en *KOF '96*.



» UNA **JUGABILIDAD** A PRUEBA DE BOMBAS



① **MOVIMIENTOS.** Los sencillos combos Rush y los espectaculares movimientos Climax son algunas de las incorporaciones a su jugabilidad.



② **50 PERSONAJES.** Junto a clásicos de la saga, en *KOF XIV* se estrenan personajes como Tung Fu Rue o Xanadu.



③ **CLÁSICOS.** *The King of Fighters XIV* ha recuperado la mejor versión de viejos conocidos como Iori Yagami o Terry Bogard.



Algunos combates entre personajes "rivales" tendrán una introducción especial y hasta una banda sonora específica.



El wrestling también tiene buenos representantes en el torneo, con Ramón y Dinosaur, pero nadie como Clark para hacer agarres.



Lori Yagami ha recuperado los ataques que hicieron de él uno de los mejores luchadores desde su aparición en *KOF '95*.





SNK ha conseguido trasladar lo mejor de la saga *The King of Fighters* a un entorno tridimensional.

XIV no tiene el aspecto de *Street Fighter V*... Pero sí que está en la misma liga en lo que a jugabilidad respecta y lo supera con creces en contenidos.

Mucho más que un revival. Aunque la (agradable) sensación de saber jugar a *KOF XIV* siendo un fan de la saga es inevitable, eso no significa que su jugabilidad no tenga novedades. La más importante es la inclusión de los nuevos movimientos Climax, que requieren tener tres barras de súper (o dos y estar "potenciado") para poder ejecutarlas y que restan una gran cantidad de energía al oponente. Al mismo nivel de importancia están los combos Rush, que permitirán a cualquier jugador, independientemente de su experiencia, crear sencillos combos (aunque no excesivamente dañinos) pulsando únicamente el puño débil. Para los más expertos, se han añadido nuevas opciones de "cancels" para diversos ataques, permitiendo unir ataques especiales, súper y Climax en el mismo combo (por ejemplo) y hasta realizar una especie de Focus Cancel (de *SFIV*) potenciándonos en mitad de un combo tras un ataque no combinable para seguir sumando golpes. Como hemos mencionado, el contenido del juego es uno de sus puntos fuertes: junto a los cincuenta personajes, incluye una inmensa galería de ilustraciones, modo Misión y un modo online en el que pueden participar hasta doce jugadores simultáneos. Si te gusta la lucha, deberías darle una oportunidad a *KOF XIV*, pero si te consideras un fan de la saga *The King of Fighters*, ni se te ocurra dejar pasar de esta nueva y flamante entrega de la franquicia de SNK.



Sylvie Paula Paula, uno de los nuevos personajes de *The King of Fighters XIV*, es una Idol que posee ataques eléctricos.



Antonov, actual campeón de *KOF*, no es tan desesperante como otros jefes de la saga... Y tampoco será el jefe final.

50 PERSONAJES A TU DISPOSICIÓN

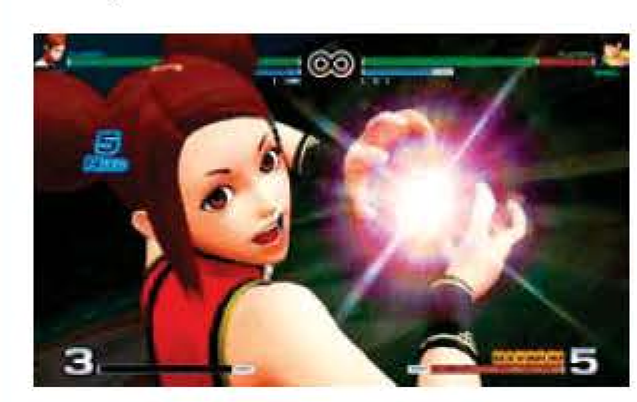
The King of Fighters XIV vuelve a reunir en un solo título a un montón de personajes clásicos de la saga, que unidos a nuevas incorporaciones de otros juegos y luchadores totalmente nuevos, alcanzan la cifra de cincuenta personajes, dos de ellos (los jefes) disponibles tras completar el juego.



VIEJOS CONOCIDOS DE SNK. Nakoruru y Tung Fu Rue hacen su primera aparición en la saga con *The King of Fighters XIV*.



NUEVAS INCORPORACIONES. La Idol Sylvie Paula Paula, la "capoerista" Zarina, el ninja Bandeiras Hattori...



DEL UNIVERSO PACHINKO. La aventura de SNK en el mundo del Pachinko nos deja a Mui Mui y a Love Heart en *KOF XIV*.

VALORACION

» LO MEJOR

Su jugabilidad, con regusto clásico pero repleta de suculentas novedades.

» LO PEOR

Algunas de sus animaciones dejan algo que desear. Las proporciones de algún personaje.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



80	**» GRÁFICOS** Resultones. Entornos 3D y jugabilidad 2D, pero con aspectos mejorables.
93	**» SONIDO** Voces y BGM están a la altura de las mejores entregas de *KOF*.
94	**» DIVERSIÓN** Cincuenta personajes, modo online, combos Rush... Lo disfrutarás.
90	**» DURACIÓN** Juega online o júntate con amigos y *KOF XIV* te durará eternamente.
NOTA 90	**Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.**





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **CODEMASTERS BIRMINGHAM**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**








JUGADORES 1	JUG. ONLINE 2-22
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

www.codemasters.com/game/f1-2016/



El Mundial de Fórmula 1 ha entrado ya en su segunda mitad y Codemasters nos invita a recrearlo.

LA MADRE DE TODAS LAS COMPETICIONES

Aunque la Fórmula 1 no pasa por su mejor momento, con los Mercedes arrasando, sigue siendo la disciplina automovilística más mediática, y Codemasters le ha sacado partido a la licencia recreando fielmente la presente temporada.



① **ESCUDERÍAS.** Están los once equipos, entre los que debuta Haas. Habrá varios parches para actualizar su rendimiento hasta finales de año.



② **CIRCUITOS.** Hay veintiuno, entre los que destacan el de Bakú, inaugurado este año, y el de Hockenheim, ausente la temporada pasada.



③ **REGLAMENTO.** Clasificación en tres tandas, tres tipos de neumáticos en cada gran premio, paso obligado por boxes... Se ha replicado todo.

LA **FÓRMULA 1 DE CODEMASTERS** VUELVE A CARBURAR

F1 2016

Tras estar de carpa caída los dos últimos años, el Gran Circo ha vuelto a erigirse con fuerza. Codemasters ha visto la luz al final del túnel de Mónaco.

Codemasters ha sufrido muchos problemas de neumáticos y de motor en su adaptación a PS4, pero este año se ha reivindicado por partida doble, revitalizando sus dos sagas estrella. Hace unos meses, nos asombramos con *DiRT Rally* y ahora le toca el turno a *F1 2016* que, aunque no sorprende tanto, supone el regreso de la Fórmula 1 a la élite del automovilismo virtual, tras las pequeñas decepciones que fueron las dos entregas anteriores. *F1 2015* fue un buen juego, pero a una compañía tan legendaria como Codemasters había que pedirle más, y nos lo ha dado con *F1 2016*, que pule toda la base técnica y jugable del año pasado y le añade pequeñas novedades e infinidad de detalles que hacen que la experiencia sea mucho más completa.

El equilibrio entre arcade y simulación es la clave del control. Según las ayudas que se activen, entre las que se cuenta el rebobinado, el juego se puede adaptar tanto a expertos como a novatos. Las físicas no son como las de *Assetto Corsa*, pero son lo suficientemente consistentes para contentar a cualquier fan del motor y, quitando del todo el control de tracción, las curvas más lentas son todo un reto. Una diferencia respecto al año pasado es que el manejo con volante ha mejorado notablemente. El "force feedback" no es particular-



Los coches son clavados a los reales, salvo el Williams, patrocinado por una bebida alcohólica como es Martini.



Antes y después de las carreras, hay planos de los boxes, la parrilla o el podio. Además de a los pilotos, vemos a los directores de equipo.



Las repeticiones no son tan espectaculares como las que vimos en *DiRT Rally*, pero se asemejan mucho a una retransmisión televisiva.



La lluvia sigue siendo uno de los grandes estandartes de la saga. Su incidencia en lo visual y en lo jugable es muy notoria.





Su revitalización no sorprende tanto como la de *DiRT*, pero la Fórmula 1 ha vuelto a la élite del automovilismo.

mente fuerte, pero aun así es una delicia buscar el límite y contravolantear cuando notamos que el monoplaza está al borde del trompo. La IA ofrece siete niveles de dificultad y en los más altos resulta difícil aguantarle el ritmo. Eso sí, se mantiene el sempiterno problema de las salidas y las primeras curvas, donde se forman inmensos trenecitos, que nos permiten remontar sin apenas esfuerzo.

Otro aspecto que se ha mejorado mucho es el de la inmersión. Por un lado, se ha potenciado la sensación de retransmisión televisiva, con una narración mejor montada, y se han añadido detalles visuales, como la presencia de las pizarras en el muro. Por otro lado, se han introducido novedades como el coche de seguridad, las salidas manuales o la vuelta de formación. También se ha potenciado la comunicación por radio con el ingeniero.

Entre los modos de juego destaca Carrera profesional, en el que podemos crearnos un piloto y hacerlo competir a lo largo de diez temporadas. Eso sí, nos ha parecido muy plano, pues más allá de mejorar el coche no hay nada que hacer fuera de la pista. También se ha potenciado el multijugador, con campeonatos para veintidós personas y la opción de rellenarlos con pilotos de la CPU, si sólo queremos jugar con un amigo en cooperativo.

En lo técnico, *F1 2016* es continuista y hay un poco de tearing, pero, por primera vez, podemos elegir a qué hora correr, lo que se traduce en diferentes tipos de iluminación solar de lo más vistosos. El conjunto es un gran juego de conducción y una muy buena recreación de la Fórmula 1.



Hay siete cámaras: dos exteriores, una ciega, una en el alerón, la del volante y otras dos sobre el casco del piloto.



En el modo Carrera profesional, podemos mejorar cinco áreas del coche: motor, combustible, chasis, resistencia y carga aerodinámica.

LA PASIÓN POR LOS PEQUEÑOS DETALLES

Sin contar *F1 2013*, que tiró de contenido clásico, el de este año es el juego de Fórmula 1 más completo que ha hecho Codemasters desde que se hiciera con la licencia. A toda la base creada el año pasado para PS4, se han añadido infinidad de detalles que dejan una experiencia mucho más rica.



COCHE DE SEGURIDAD. Ha vuelto, tanto en su versión real como en su régimen virtual, lo que condiciona la estrategia.



MANUAL. Las salidas y las entradas al box dependen de nuestra pericia. Además, se ha añadido la vuelta de formación.



ILUMINACIÓN. Podemos elegir la hora: amanecer, mañana, mediodía, tarde, ocaso y noche. La luz del sol puede variar mucho.

VALORACION

LO MEJOR

Control "made in Codemasters". Detalles que aumentan la inmersión. La iluminación solar.

LO PEOR

El modo Carrera es plano. La IA al comienzo de las carreras. Hay tearing de vez en cuando.

Te gustará + que...

F1 2015



Te gustará – que...

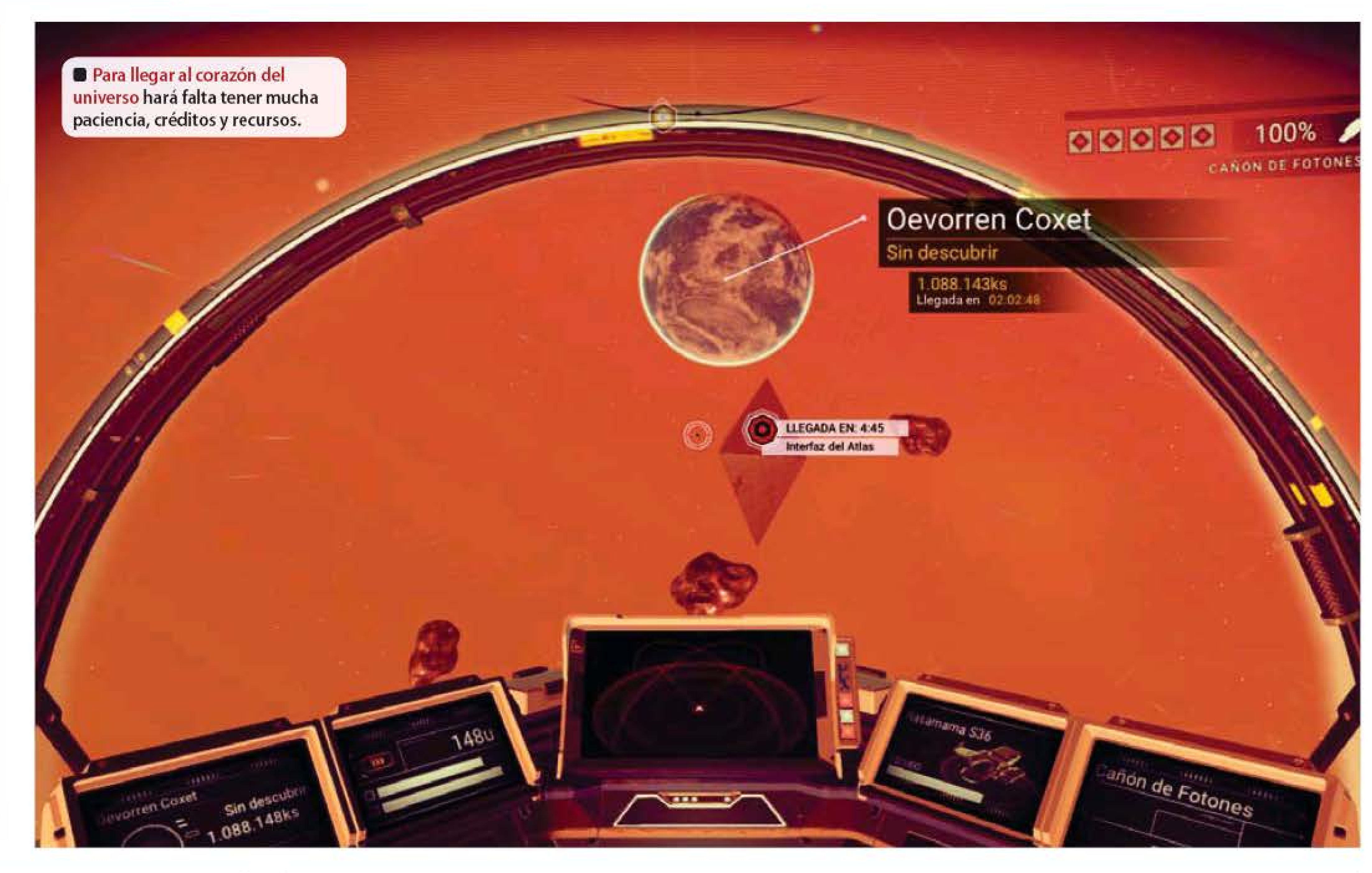
PROJECT CARS



85	GRÁFICOS	Va muy fluido y hay grandes detalles, como la iluminación y los aguaceros.
80	SONIDO	Los motores suenan bien y la narración ha ganado en naturalidad.
89	DIVERSIÓN	El control es genial y con volante es más satisfactorio que en 2015.
80	DURACIÓN	Hay modo Carrera, online, carreras sueltas, campeonatos y contrarreloj.
NOTA 86		Tras dos años vagando por la parrilla, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.







Para llegar al corazón del universo hará falta tener mucha paciencia, créditos y recursos.

TAREAS A REALIZAR EN NUESTRO VIAJE

En *No Man's Sky* no habrá una historia clara que seguir, el jugador será quien construya su propia aventura espacial. Eso sí, hay que tener en cuenta los tres pilares básicos de la experiencia que propone el juego de Hello Games.



① **EXPLORAR.** Es la esencia del videojuego. Bajar a un planeta, descubrir lo que ofrece, registrar las criaturas y repetir la fórmula en otro.



② **COMERCIAR.** Los créditos serán esenciales para ampliar espacio en el inventario y podremos conseguirlos vendiendo objetos valiosos.



③ **COMBATIR.** Sus mecánicas son simples y resultan algo insulsas, pero servirán para romper la monotonía de la recolección de elementos.

UN **VIAJE ÚNICO** A TRAVÉS DEL COSMOS EN TU PS4

No Man's Sky

La inabarcable odisea espacial de Hello Games, que se crea a medida que jugamos, ha resultado ser un juego único que no dejará indiferente a nadie.

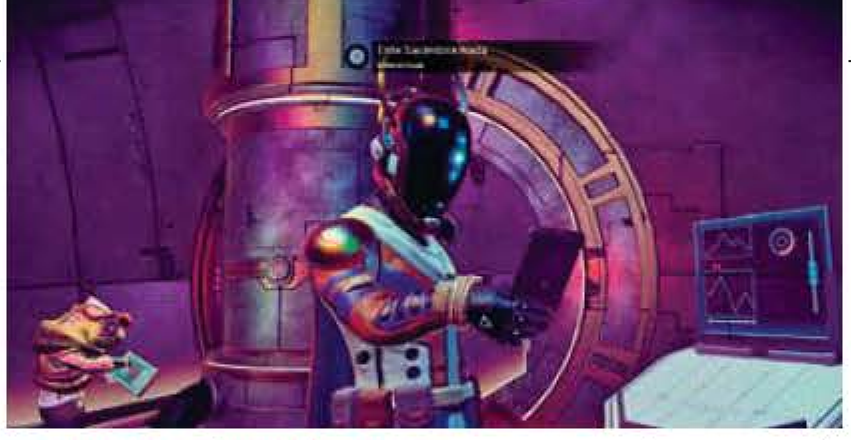
Hello Games presentó a finales de 2013 *No Man's Sky*, un juego que dejó a todo el mundo con la boca abierta. Un sinfín de demostraciones en eventos después, este estudio británico, compuesto por 16 personas, lanza uno de los juegos indie más ambiciosos hasta la fecha. ¿Conseguirá conquistarnos o no podrá ni atravesar la atmósfera?

Encarnando a un viajero estelar, emprenderemos un viaje hasta el centro del universo que será, para bien o para mal, inolvidable. Sin embargo, el verdadero placer no está en el fin, sino en el propio viaje. Y es que, para llegar al centro de la existencia tendremos que parar en decenas de planetas, a cada cual más pintoresco (todos con la misma gravedad pero con diferencias climatológicas), en busca de recursos con los que recargar los motores. *No Man's Sky* no impone nada al jugador más allá de la necesidad de conseguir los elementos esenciales para proseguir nuestro viaje, dejándonos toda la "responsabilidad" a la hora de involucrarnos en la aventura. Si queréis descubrir lo antes posible el secreto que esconde el videojuego, podréis hacerlo, pero también podréis perderos en los más de 18 trillones de planetas diferentes que hay. Esto se consigue gracias a fórmulas matemáticas que permiten crear un universo de forma procedural en base a unos parámetros. Los animales y plantas, así como el relieve, son completamente aleatorios,

No es la quintaesencia del videojuego, pero *No Man's Sky* marcará un antes y un después en el mundo indie.



Hay instalaciones que guardan secretos, pero tendremos que conseguir llaves especiales para poder entrar en algunas estancias.



No estamos solos en el universo. Hay razas como los Korvax, Gek o Vy'Keen con los que comerciaremos y mantendremos contacto.



La naturaleza procedural es caprichosa. Veremos paisajes preciosos, pero también criaturas de lo más... extrañas.





Si logra atraparos, el juego creado por Hello Games quedará en vuestra memoria por mucho tiempo.

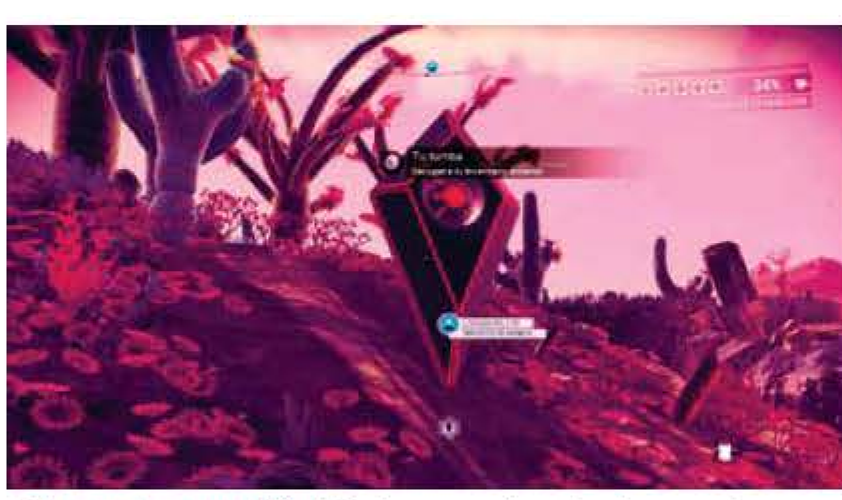
pero los mismos para todos los usuarios ya que, aunque no hay modo multijugador como tal, sí compartimos todos el mismo universo, pudiendo renombrar criaturas y planetas si somos los primeros en descubrirlos para que otro que llegue detrás pueda verlo. El objetivo en cada planeta será el mismo: recoger elementos (los encontraremos gracias a un escáner), comerciar, ganar recursos para ampliar nuestro inventario y repetir esta fórmula las veces que queramos.

El apartado visual ha sido motivo de controversia ya que, aunque hay planetas muy atractivos, el nivel está bastante por debajo de lo mostrado en los primeros tráilers. Texturas a baja resolución, popping y la presencia de bugs son una constante. Además, la generación procedural impide que veamos planetas tan bonitos como los de los tráilers, con esa densa vegetación y animales estilizados. El apartado sonoro no decepciona en absoluto gracias a la excelente y procedural banda sonora compuesta por el grupo 65daysofstatic y a unos sonidos ambientales muy logrados. Además, aunque solo hay una voz, ésta nos hablará en perfecto castellano.

Hello Games deslumbró en el 2013 y Sony le dio al juego una promoción bestial. Sin embargo, estamos ante una obra creada por un equipo con recursos muy modestos y que han intentado crear el juego indie más ambicioso de la historia. El resultado está lejos de lo esperado, pero si queréis un rato de relax, *No Man's Sky* conseguirá que vuestras horas pasen volando y eso es genial.



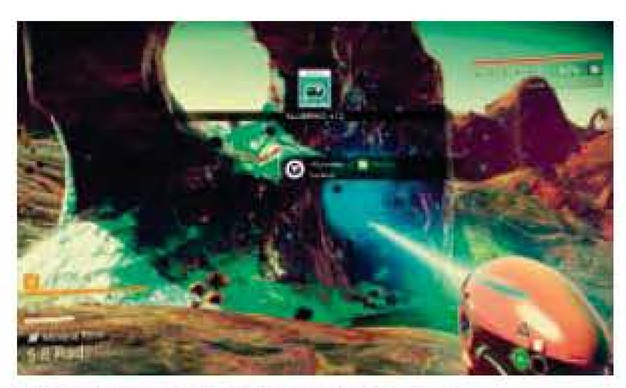
Los monolitos son misteriosos, pero nos permiten conocer palabras alienígenas y la mitología de alguna de las razas.



La muerte no es el final. Podremos volver donde nos mataron para recuperar el inventario. Eso sí, en veces no consecutivas.

CONCEPTOS BÁSICOS PARA SOBREVIVIR

Para llegar al centro del universo hará falta paciencia y conocer muy bien nuestro inventario y recursos. Además, tendremos que crear nuevos materiales habiendo recogido previamente valiosísimos recursos que pueden no estar juntos en el mismo planeta. ¿Preparados para recolectar?



ELEMENTOS ESENCIALES. Carbono, tamio9 y plutonio son los elementos más abundantes y los que más utilizaremos.



INVENTARIO. La gestión de equipo es básica para no saturar los escasos (pero ampliables) espacios de la mochila.



CREACIÓN Y MEJORA. Hay objetos que solo se pueden conseguir si los fabricamos, como el combustible para los hipersaltos.

VALORACION

LO MEJOR

No saber nunca con qué te vas a topar. La música y la sensación de tranquilidad.

LO PEOR

Fallos técnicos, desarrollo monótono y falta de un hilo conductor que nos anime a jugar.

Te gustará + que... REBEL GALAXY

Te gustará – que... MINECRAFT



72	**GRÁFICOS** No es lo prometido y tiene fallos técnicos, pero hay parajes bellísimos.
90	**SONIDO** Tanto el sonido ambiental como la BSO procedural son una delicia.
75	**DIVERSIÓN** Su ritmo lento alejará a muchos jugadores y acercará a otros tantos.
85	**DURACIÓN** Es casi infinito, pero las acciones a realizar son bastante limitadas.
NOTA 82	Enfadará a unos y encandilará a otros. La propuesta del juego es arriesgada, pero si buscáis tranquilidad no hay nada igual.







Género: **ACTION RPG**
Desarrollador: **SHIFT**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,99 €**
Precio PS Vita: **39,99 €**



JUGADORES **1** · JUG.ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



www.god-eater.com/es/



Los aragamis han poblado la Tierra y amenazan con exterminar a la humanidad. ¡A por ellos!

UN **ACTION RPG** PARA AMANTES DEL MANGANIME

God Eater 2: Rage Burst

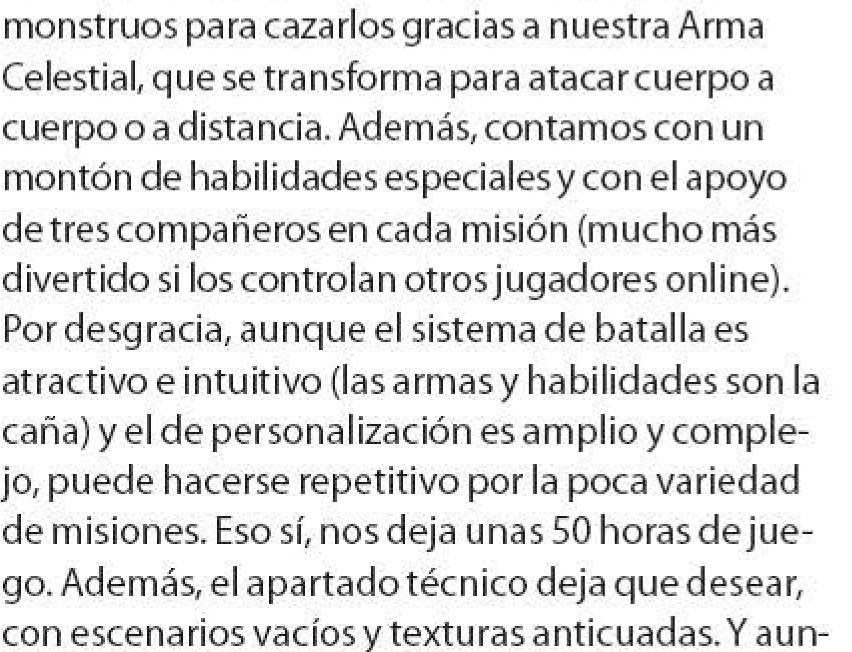
La última esperanza de la raza humana son los miembros de Sangre y están dispuestos a cazar todos los monstruos que amenazan con destruirnos.

Han tenido que pasar tres años para que *God Eater 2* llegase a nuestro territorio, pero para compensar, lo ha hecho con extras que nuestros colegas japoneses no pudieron disfrutar. De hecho, *Rage Burst* incluye *God Eater Resurrection* y esta descarga es cross-buy. Es decir, si compras *Rage Burst* en PS Vita, tendrás *Resurrection* en PS Vita y PS4, y a la inversa. Además, son cross-save.

La historia del juego nos sitúa en 2071, tres años después de *Resurrection*, en un mundo donde la humanidad ha sido casi exterminada por los temibles Aragamis. Así, encarnamos a un joven que acaba de entrar en Sangre, la sección más importante de los God Eater, con la misión de defender a la raza humana y acabar con los monstruos. Para ello, tenemos que completar un gran número de misiones principales y secundarias que se basan en recorrer pequeños escenarios en busca de monstruos para cazarlos gracias a nuestra Arma Celestial, que se transforma para atacar cuerpo a cuerpo o a distancia. Además, contamos con un montón de habilidades especiales y con el apoyo de tres compañeros en cada misión (mucho más divertido si los controlan otros jugadores online). Por desgracia, aunque el sistema de batalla es atractivo e intuitivo (las armas y habilidades son la caña) y el de personalización es amplio y complejo, puede hacerse repetitivo por la poca variedad de misiones. Eso sí, nos deja unas 50 horas de juego. Además, el apartado técnico deja que desear, con escenarios vacíos y texturas anticuadas. Y aunque el sonido está algo mejor, se echan en falta las voces originales en japonés.



Conversaciones. Tras cada misión hay una escena de vídeo para narrar la historia de los miembros de Sangre.



Cazar monstruos es la base del juego. Contamos con un arma muy especial y cientos de habilidades para ello.



LAS CLAVES PARA DERROTAR A LAS FEROCES CRIATURAS



① **HABILIDADES.** Al final de cada misión puedes elegir qué personajes aprenden nuevas técnicas para equipárselas en las siguientes.



② **MÁQUINA EXPENDORAS.** Compra objetos o armas y mejora las que ya tienes con las piezas que encuentres durante las batallas.



③ **ARTES DE SANGRE.** Se pueden usar una vez por misión y son ataques devastadores. Aprende a usarlos en el momento justo para vencer.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus mecánicas de combate, la personalización, el cooperativo y que incluya *Resurrection*.

» LO PEOR
Los gráficos anticuados y la escasa variedad de misiones pueden estropear la experiencia.

50	**» GRÁFICOS** Se han quedado muy anticuados. Se nota que vienen de PSP.
75	**» SONIDO** Buenos efectos y gran doblaje, pero se añoran las voces el japonés.
75	**» DIVERSIÓN** Los combates están bien llevados, pero la variedad es muy escasa.
80	**» DURACIÓN** Entre 40 y 50 horas con las misiones secundarias. Más *Resurrection*.
NOTA 70	Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas, pero repetitivo y corto en lo técnico.





La búsqueda de nuestra madre nos lleva hasta mundos de fantasía imaginados por el niño.

UN **TERRORÍFICO VIAJE** POR LA MENTE INFANTIL

Among the Sleep

Un nuevo punto de vista para las aventuras de terror. Porque ya no nos acordamos de las cosas que puede imaginar la inocente cabeza de un niño.

Krillbrite Studio acaba de lanzar en PS4 una curiosa aventura de terror en primera persona en la que nos metemos en la piel de un pequeño niño de dos años. El viaje por la mente de este infante intenta ponernos los pelos de punta devolviéndonos a los temores de cuando apenas podíamos dar dos pasos seguidos y cualquier objeto, sombra o sonido suponía una amena distracción o el más terrible de los sustos.

Todo comienza en la noche del cumpleaños del niño, al que su madre regala un osito de peluche que cobra vida cuando está a solas con él. Esa misma noche el niño despierta y comienza un viaje junto a su oso en busca de su madre, que ha desaparecido. Así, presas del pánico por no verla en su cama, nos toca explorar la casa y los mundos de fantasía creados por la imaginación del niño, a la par que resolvemos sencillos puzles para avanzar. Lo cierto es que el juego consigue mantener la tensión durante los primero 30 minutos, pero después, todo desaparece y ya no vuelve a conseguir meter el miedo en el cuerpo en las dos escasas horas que dura, a excepción de algún susto puntual. Pero la perspectiva del niño y los mundos que crea su mente hacen que resulte interesante acompañarle en este corto viaje.
Por desgracia, aunque el sonido destaca, los gráficos se han quedado muy anticuados, haciendo que se pierda mucha de la experiencia aterradora. Además, hay fallos en las texturas e incluso llegamos a atravesar el suelo al gatear. Una lástima que dure tan poco y que tenga estos errores visuales porque la propuesta ilusionaba realmente.



Los recuerdos de nuestra madre nos ayudan a dar con ella. Buscar en ellos es la clave para encontrarla.



Puzles. Para avanzar hay que resolver sencillos puzles. Normalmente basados en encontrar objetos ocultos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La propuesta original que nos recuerda las maravillas que podemos imaginar de niños.

» LO PEOR
Es demasiado corto para disfrutar de la experiencia y la tensión desaparece rápido.

60	**» GRÁFICOS** Anticuados y con errores en las texturas que estropean la experiencia.
75	**» SONIDO** Tanto la música como los efectos logran tensar en ciertos momentos.
60	**» DIVERSIÓN** La primera media hora da miedo, pero después es un simple paseo.
45	**» DURACIÓN** Dos horas escasas y no rejugables que dejan con ganas de más.
NOTA 60	Una idea original que comienza con buen pie y pierde fuerza muy rápido. Lástima que no dure más y esté mejor acabado.

» SUPERANDO LOS **MIEDOS** POR EL AMOR DE UNA MADRE



① **NUESTRA MADRE.** Es el eje central de la aventura. Nuestra misión es encontrarla y hacemos lo que haga falta por volver junto a ella.



② **TEDDY.** El osito es nuestro mejor amigo durante nuestro terrorífico viaje. Si le abrazamos, nos sentiremos más seguros en la oscuridad.



③ **LOS FANTASMAS.** Nos persiguen en nuestras pesadillas. Si veis uno, no dudéis en esconderos en cualquier agujero que veáis.





Género: **ESTRATEGIA**
Desarrollador: **TEAM 17**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**



JUGADORES 1-6	JUG. ONLINE 2-6
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

www.team17.com/games/worms-wmd/



El estilo gráfico recupera parte de la esencia original. Las batallas por turnos entre equipos de gusanos siguen siendo tan divertidas como hace años.

¿POR QUÉ **ARRASTRARTE**, SI PUEDES ARRASAR VOLANDO?

Worms W.M.D Weapons of Mass Destruction

Ya hace 22 años que los chicos de Team 17 lanzaron el primer *Worms*, un juego de estrategia protagonizado por gusanos armados hasta los dientes.

Desde que se creó la saga *Worms*, esta no ha dejado de crecer entrega tras entrega. Primero se profundizó en la fórmula original y luego se empezó a experimentar con otros enfoques. ¡Hasta hubo juegos en 3D! Sin embargo, ninguno cuajaba como las primeras entregas. Este año, Team 17 ha decidido eliminar las aportaciones más "arriesgadas" (ya no hay física de fluidos, ni diferentes tipos de gusanos, por ejemplo) y vuelven a lo básico: gráficos y jugabilidad totalmente en 2D y la meta de siempre, consistente en eliminar a todos los anélidos enemigos. Sobre eso, han incorporado algunas mejoras que sí parecen tener sentido, como vehículos en los escenarios (podemos usarlos durante todo el turno, pero los rivales pueden robárnoslos en el suyo), la creación de armas nuevas en plena batalla (son variantes de las normales, como bombas tóxicas u ovejas eléctricas) o edificios que esconden rutas en su interior. También hay tres armas nuevas: una batería de móvil que da descargas, un ataque láser por satélite y un paquete que explota al azar.

El resultado son unas batallas por turnos que recuerdan a los clásicos como *Worms Armageddon* o *World Party*, aunque se siguen arrastrando algunas taras: el frame rate pega algunos tirones puntuales de espanto y el diseño de los gusanos tiene un toque "grafittero" que nos parece más feucho que el original. Con todo, sus misiones en solitario (hay campaña al uso y retos sueltos más complicados) y, sobre todo, su multijugador local y online volverán a atrapar a los fans de la estrategia y el humor absurdo. ¡Granada, va!



Las armas más icónicas, como el burro de cemento, no podían faltar. ¡Boquete vaaaa!



Las armas de posición fija escasean, pero resultan muy útiles. Hay ametralladoras, rifles y morteros.



» ESTOS **GUSANOS** HAN APRENDIDO NUEVOS TRUCOS



1 **VEHÍCULOS.** El tanque es dañino pero aparatoso, el mecha planea y corre pero tiene poco alcance. El helicóptero es débil... ¡Pero vuela!



2 **CREAR ARMAS.** Se puede hacer en cualquier turno, incluso en el del rival. Eso sí, necesitas los ingredientes (en cajas o desmontando otras armas).



3 **EDIFICIOS.** Solo vemos dentro si estamos cerca. Dan cobertura y pueden esconder cajas, torretas... Son más estratégicos de lo que parecen.

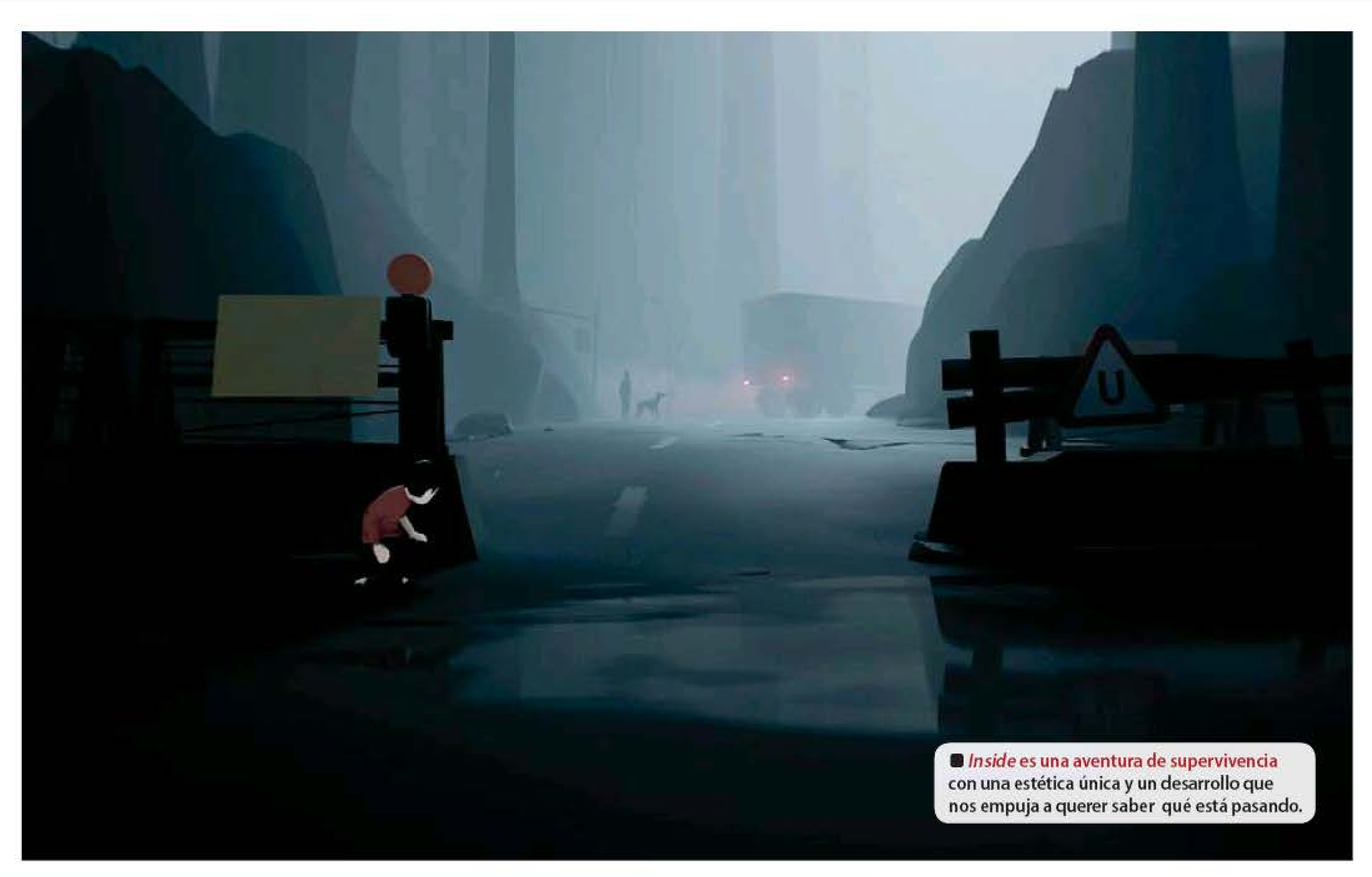
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Elimina "estorbos" jugables y aporta nuevas ideas que casan perfectamente.

» LO PEOR
El inestable frame rate. El diseño de los gusanos es más feote. ¿Más personalización?

69	**» GRÁFICOS** Simpáticos, pero no tanto como antes. Ese frame rate...
73	**» SONIDO** Voces en todos los idiomas (también español), graciosas.
76	**» DIVERSIÓN** Salvo por los "tirones" en el control, ha vuelto la comodidad.
75	**» DURACIÓN** Juego en solitario decente. Lo mejor, soltarse en el multiplayer.
NOTA 74	Divertida estrategia por turnos que recupera la esencia de los clásicos. Molará a los fans, aunque tiene puntos a mejorar.





Inside es una aventura de supervivencia con una estética única y un desarrollo que nos empuja a querer saber qué está pasando.

UNA AVENTURA DIFÍCIL DE **OLVIDAR**

Inside

Tras *Limbo*, Playdead vuelve a sorprendernos con un juego en el que la crueldad se alía con la inteligencia para crear una experiencia de supervivencia única.

El juego se inicia con un niño que huye de unas personas malvadas, sin que haya intros, ni textos que nos aclaren de qué va esto. Un adelanto de lo que nos espera en la aventura, ya que no recibiremos ninguna ayuda (ni interfaz, ni diálogos), aunque las pistas están ahí para quien sepa verlas.

En esta aventura de plataformas y puzles, cualquier fallo en la sincronización o improvisación de nuestros movimientos llevará a que nuestro niño muera (a veces, de forma terriblemente cruel). Por suerte, su dificultad nunca llega a frustrarnos. Al contrario, todo está medido para que, después de superar algún reto particularmente difícil, tengas ganas de ver más. Buena parte de la culpa la tiene la "historia", que nos da pequeñas píldoras de información, las justas para picarnos sin que lleguemos a entender del todo de qué va el asunto. *Inside* juega a rompernos los esquemas constantemente y además lo hace con un planteamiento visual único. La exigua paleta de colores, los cambios de plano y los personajes secundarios que nos miran al fondo se unen para crear una atmósfera única, paranoica, terrible y a la vez extrañamente hermosa. El apartado sonoro juega a lo mismo. Efectos huecos y distantes, chirridos y ladridos que llegan cuando hacen falta se confabulan con una música muy puntual que, de nuevo, nos insufla el oxígeno justo para mantener la esperanza de que todo va a ir bien. La experiencia es tan, tan interesante, que resulta más doloroso que sea tan corta. En unas 3 horas la habrás completado. Eso sí, es tan difícil quitarte el juego de la cabeza que entiendes eso de "el perfume, en frasco pequeño"...



También habrá zonas acuáticas y no siempre se superan a nado. *Inside* consigue sorprender a cada paso.



La agobiante atmósfera que consigue transmitir nos atrapa irremisiblemente. Que nadie te lo cuente.

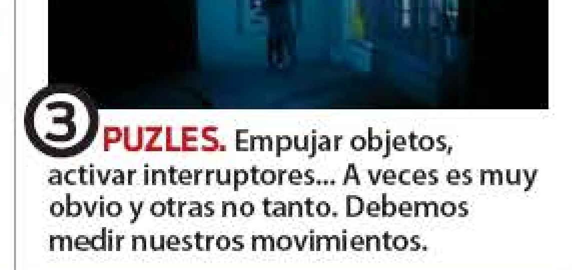
MUCHO MÁS QUE UN **PLATAFORMAS**



① **SALTAR.** La base del juego son las plataformas más clásicas. Avanzar por el escenario superando obstáculos, trepando, agarrándonos...



② **SIGILO.** Debemos evitar que nos detecten a toda costa. *Inside* consigue que nos dé mucho más miedo la luz que la oscuridad.



③ **PUZLES.** Empujar objetos, activar interruptores... A veces es muy obvio y otras no tanto. Debemos medir nuestros movimientos.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sabe cómo atrapar con su atmósfera y apartado artístico. Tienes que probarlo.

» LO PEOR
Es muy corto y engancha tanto que duele más. No dejes que nadie te lo cuente.

90	**» GRÁFICOS** Una estéticas única, personal y mágica que no deja indiferente.
90	**» SONIDO** Se alía con los gráficos para crear una atmósfera única y terrible.
93	**» DIVERSIÓN** No podrás dejar de jugar, incluso cuando todo se pone cuesta arriba.
55	**» DURACIÓN** Dura unas 3 horas y no hay modos extra, ni coleccionables. Pero marca.
NOTA 90	Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.





Abzû busca emocionarnos, es un bellísimo "art game", pero que no gustará a todo el mundo.

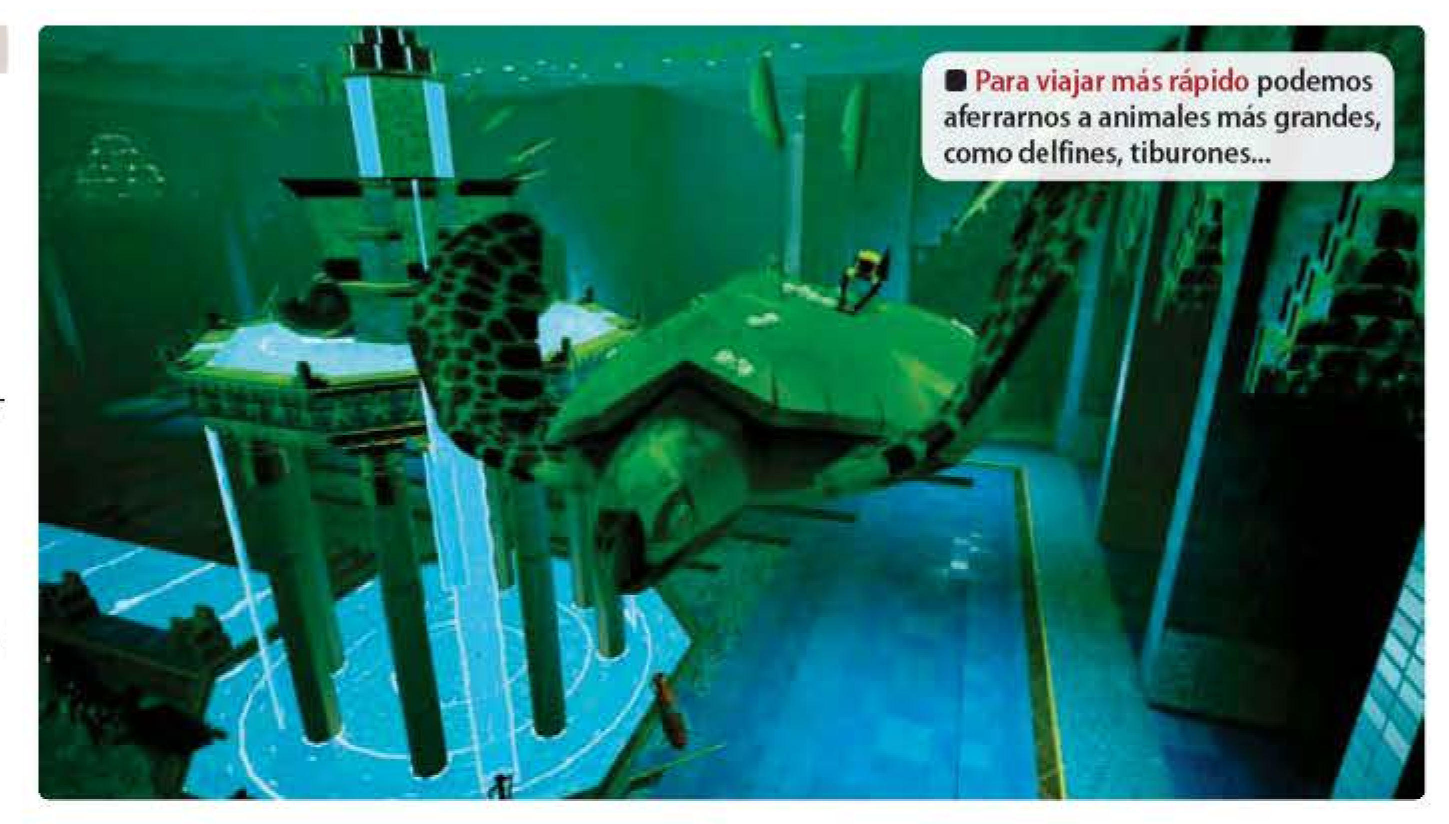
PS4 | GIANT SQUID | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Abzû

El artista responsable de esa obra de arte llamada *Journey*, Matt Nava, dejó Thatgamecompany para formar su propio estudio y este es su primer juego. *Abzû* es un viaje a las profundidades del océano, una poética travesía cargada de símbolos de la que cada jugador podrá extraer su propio mensaje. Un viaje que nos invitará a sumergirnos en el agua, pero sin equipo, ni contador de oxígeno. Aunque apenas hay acción, no faltan las mecánicas propias de las aventuras: alcanzar puntos clave (como puertas), interactuar con mecanismos o encontrar objetos. Hay algún sencillo puzle, zonas peligrosas (nunca morimos) y hasta tareas opcionales. Todo con un control sencillo y que responde a las mil maravillas. Como juego es simple, pero tiene magia: nadar junto a gigantescas ballenas, recorrer ruinas olvidadas, bucear entre corales, dejarnos llevar por las corrientes... *Abzû* tiene un montón de momentos que se quedarán grabados en tu retina. Rebosa vida, colorido y personalidad. Por desgracia, la experiencia es muy, muy breve, apenas tres horas, y su mensaje no cala tan hondo como el de *Journey*. Aquí, no vas a acabar llorando con un mensaje "vital" tan profundo... pero es un juego al que volverás.



VALORACIÓN. Una experiencia mágica y de gran belleza audiovisual, pero que no todos entenderán. Si te gustó *Journey*, a por él. NOTA 72



Para viajar más rápido podemos aferrarnos a animales más grandes, como delfines, tiburones...







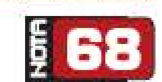
Batallas al mando de enormes robots es la propuesta de este juego de acción para PS Vita.

PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 39,99 €

Mobile Suit Gundam Extreme VS-Force

La serie "Gundam" es un referente del anime de mechas y este *VS-Force* reúne las distintas líneas temporales de la saga para enfrentrarnos a un juego de acción con 40 Mobile Suit. A los mandos de uno de estos mechas debemos cumplir misiones en pequeños entornos abiertos. Casi todas se basan en dominar y defender zonas, pero se van añadiendo nuevos objetivos, como destruir jefes, escoltar naves... Incluso hay batallas en las que podemos formar equipo con seis mechas, a los que podemos dar órdenes. Un buen control y ameno desarrollo, aunque flojea técnicamente.

VALORACIÓN. Si te gustan los juegos de mechas, disfrutarás de su asequible jugabilidad y ameno desarrollo, pese a sus fallitos técnico.



NOTA 68



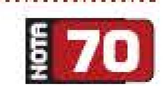
Forja tu destino a espadazos en este profundo "sandbox" medieval cuyo apartado gráfico flojea muy seriamente.

PS4 | KOCH MEDIA | ACCIÓN/ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 19,95 €

Mount & Blade: Warband

Seis años después de su salida en PC, llega a PS4 *Mount & Blade: Warband*, un sandbox ambientado en un gigantesco escenario inspirado en nuestra Edad Media, en el que conviven distintas facciones guerreras. Y nosotros, tras crearnos a nuestro personaje (su apariencia y sus habilidades), tendremos libertad para forjar nuestro camino interactuando con ellas, luchando a pie a o caballo en batallas y asedios, gestionando tropas, cuidando nuestra reputación ante los nobles... ¡Hasta podemos casarnos! Y ofrece batallas Online para 32 jugadores. Eso sí, gráficamente se ha quedado muy desfasado.

VALORACIÓN. Un sandbox ambientado en el medievo cuyas enormes posibilidades quedan lastradas por un apartado gráfico pobre y desfasado.



NOTA 70



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



El lujo y la ostentación marcan la ambientación de este nuevo episodio.

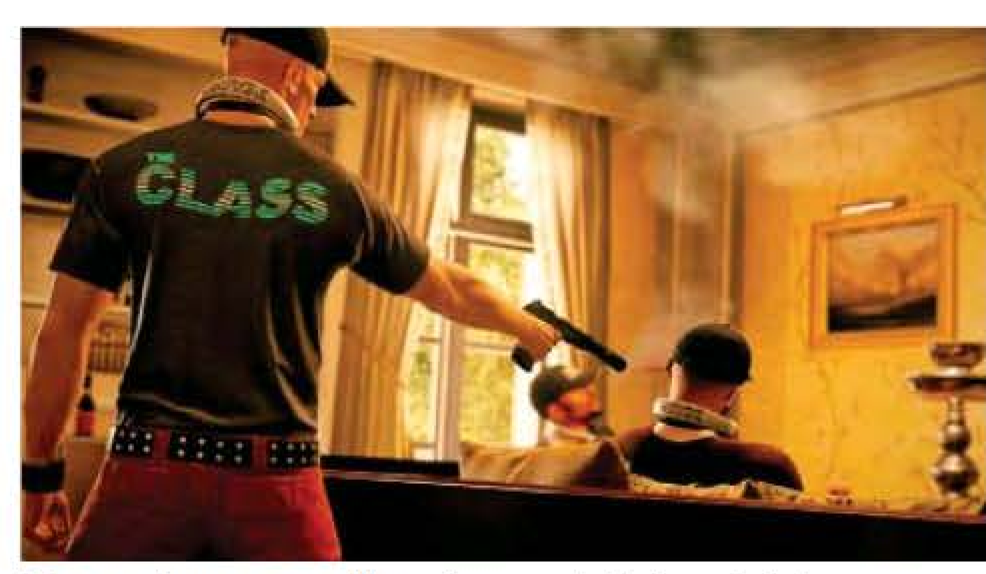
PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

HITMAN

Bangkok

Una estrella de rock implicada en un crimen y un abogado sin escrúpulos son los nuevos objetivos del Agente 47, quien ha tenido que viajar hasta la capital Tailandesa para protagonizar este cuarto episodio y, por supuesto, hacer lo que mejor se le da: asesinar a sangre fría. De nuevo, y siguiendo la línea de sus anteriores contratos, la creatividad y libertad de acción vuelven a ser la nota predominante en la nueva misión de 47, que en esta ocasión tiene a su disposición un escenario mucho más amplio y abierto que las asfixiantes calles de Marrakech, su anterior destino. Así, las calles de Bangkok y el ostentoso hotel Himmapan, que podemos recorrer de arriba a abajo, ofrecen un gran número de posibilidades de infiltración y asesinato, entre las que no faltan los elementos clásicos de la saga, como los disfraces, trampas mortales o los rifles francotirador. Este episodio no ofrece nada que no hayamos visto antes, pero logra mantener un gran nivel que satisfará a los fans del agente 47.

VALORACIÓN. **Un escenario ideal para desplegar la fórmula *Hitman* en su más pura esencia.**



Los asesinatos a sangre fría vuelven a ser el objetivo principal. Como siempre, hay muchas posibilidades diferentes.



Los disfraces y las opciones de infiltración son muy numerosos, y nos permiten vivir algunas situaciones realmente divertidas.





PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | DISPONIBLE | 4,99€

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Paquete asalto/táctico

¿Acción o sigilo? Sea cual sea tu estilo, hay un paquete personalizado para ti. Ambos cuentan con armas letales y no letales (fusil de batalla o tranquilizante) y algunas ayudas más, como granadas de fragmentación o gas.

VALORACIÓN. **¡Una gran ayuda para Adam Jensen!**



PS4 | UBISOFT | SHOOTER | DISPONIBLE | 6,99€

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

Set Assassin's Creed de Kapkan

Abraza el Credo de los Asesinos con estas exclusivas opciones de personalización, que incluyen accesorios para la cabeza, un colgante y diseños para las armas, todos ellos con el característico estilo de *Assassin´s Creed*.

VALORACIÓN. **Un poco caro para lo que ofrece.**



PS4 | TELLTALE | ACCIÓN | DISPONIBLE | 1,99€

7 DAYS TO DIE

The Walking Dead Skin Pack 2

Sobrevivir a la pandemia zombi que propone este juego mola, pero si lo hacemos con la apariencia de personajes de "The Walking Dead" como Glenn, Carley o Kenny, pues todavía tiene más encanto, ¿no os parece?

VALORACIÓN. **Ideal para los fans de The Walking Dead**



El Cosechador. Así se llama (y luce) el nuevo y temible demonio que nos presenta este DLC.

PS4 | BETHESDA | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

DOOM

Unto the Evil

El modo multijugador de *Doom* se amplía gracias a este DLC, que añade a las opciones online del juego 3 nuevos mapas (Cataclismo, Ofrenda y Ritual), dos armas, opciones exclusivas de personalización de personajes y una nueva clase de Demonio, entre otras novedades. Los mapas aportan variedad a las refriegas, en especial el genial Cataclismo, y el resto de añadidos contribuyen a mejorar en general la experiencia de la modalidad online de *Doom*, sin duda uno de sus aspectos más controvertidos del juego.

VALORACIÓN. Un buen revulsivo para insuflar nueva vida al modo multijugador de *Doom*. En especial, el mapa Cataclismo y el nuevo demonio nos han parecido dos grandes aciertos.



Nuka World es el post-apocalíptico parque de atracciones del Yermo.

PS4 | BETHESDA | RPG | YA DISPONIBLE | 14,99€

FALLOUT 4

Nuka World

Conquistar el parque de atracciones Nuka World es la última de las tareas que propone el Yermo a sus exploradores más avezados, ya que para jugar a este contenido descargable es necesario poseer un nivel 30 o superior. Si estáis en ese caso, preparaos para hacer de saqueador en un escenario inundado de enemigos y en el que el desarrollo está muy centrado en la acción. La historia, que no tiene demasiadas pretensiones y que incluye algunas sencillas misiones secundarias, sirve de excusa para que volvamos al fantástico universo post-apocalíptico de *Fallout 4*.

VALORACIÓN. Un DLC sencillo y centrado en la acción que tiene como mayor atractivo el hecho de desarrollarse en un parque de atracciones de lo más particular.



La acción más intensa nos espera, una vez más, en *Just Cause 3*. ¡Intenso a tope!

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 5,99€

JUST CAUSE 3

Bavarium Sea Heist

Rico Rodríguez ya ha demostrado en muchas ocasiones que es un coloso por tierra, aire y mar y, precisamente, el medio marino es el protagonista de este tercer DLC de *Just Cause 3*. Y es que, además de la nueva zona y su correspondiente misión, que nos insta a luchar contra la corporación eDEN, la mayor novedad es la aparición del Loochador, un vehículo acuático con gran capacidad de movimiento y ataque. A bordo de este mastodonte y con la ayuda de otros elementos, como la Chispa eDEN, un arma capaz de disparar rayos, la acción está garantizada.

VALORACIÓN. Una nueva e intensísima misión para Rico Rodríguez, que nos sorprende gracias a la inclusión del Loochador y de la Chispa eDEN. ¡Mola!

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | DISPONIBLE | 24,99€

ONE PIECE BURNING BLOOD

Gold Pack

Si eres de los que quiere tenerlo todo, todo y todo, este Gold Pack es justo lo que estás buscando, ya que incluye todo el contenido del Wanted Pack, el Wanted Pack 2 y el Luffy Pack, o lo que es lo mismo, 4 nuevos personajes jugables (más 9 versiones alternativas), 14 trajes, 6 HUD personalizados y el traje exclusivo de Luffy Platino. Su precio es un tanto elevado, pero si eres fan de One Piece y disfrutas como loco con las peleas de *Burning Blood*, no puedes dejar escapar este paquete de contenido.

VALORACIÓN. Ofrece la experiencia "definitiva" de los combates de *One Piece Burning Blood*, sobre todo por los 4 luchadores exclusivos, pero lo cierto es que tiene un precio alto.



Gildo Tesoro, o el Emperador de Oro, es uno de los nuevos personajes jugables que se suman a la fiesta gracias a las expansiones.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

RESERVA TUS JUEGOS FAVORITOS
Y LLÉVATE UN MONTÓN DE EXTRAS

Los mejores multijugador con los mejores contenidos extra

Una de las grandes ventajas de PlayStation Plus es la de permitirnos acceder al juego online de PS4 y no hay mejor momento que este, cuando están a punto de ponerse a la venta algunos de los mejores títulos multijugador del año. Además, si los reservas en PlayStation Store, puedes llevarte un montón de ventajas, desde acceso anticipados a contenido especial, a objetos exclusivos, mapas, puntos… Aquí van algunos ejemplos de grandes incentivos de reserva.



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

- **EDICIÓN ESTÁNDAR:** 1000 puntos *COD de Black Ops III*, tema dinámico para PS4, mapa Terminal, paquete Zombis en Spaceland, un camuflaje para armas, una tarjeta de jugador y cinco cartas raras de Destino y Fortuna.
- **LEGACY EDITION:** además de todo lo anterior, tendrás acceso a la campaña de *Modern Warfare Remastered* 30 días antes que el resto de jugadores (desde el 5 de octubre).
- **EDICIÓN DIGITAL DELUXE:** todo lo anterior y el pase de temporada, beneficiándote del mejor precio total.



FIFA 17

- **EDICIÓN ESTÁNDAR:** 5 fichas de FUT Draft y un tema de *FIFA 17*.
- **EDICIÓN DELUXE:** 20 sobres Oro Jumbo Premium durante 20 semanas y un tema.
- **EDICIÓN SÚPER DELUXE:** 40 sobres Oro Jumbo Premium de FUT durante 20 semanas y un tema. Además, disfrutarás de una cesión de jugador para 8 partidos y cada semana dos cesiones de jugador del EDLS para 3 partidos durante 20 semanas.



BATTLEFIELD 1

- **EDICIÓN ESTÁNDAR:** pack Hellfighter, con objetos inspirados en el heroico regimiento de infantería Harlem Hellfighter; 7 días de acceso anticipado a un mapa que saldrá a finales de 2016 y el tema de *Battlefield* cuando descargues el juego.
- **EDICIÓN DELUXE EARLY ENLISTER:** además de todo lo anterior, podrás empezar a jugar a *Battlefield 1* tres días antes, el 18 de octubre.

JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 19,99 € | JUEGO DE ROL

LORDS OF THE FALLEN

Vibrante juego de rol con acción ambientado en un mundo de fantasía medieval que tiene muchos parecidos con la saga *Dark Souls*, como sus duros combates cuerpo a cuerpo contra tenebrosas huestes del mal.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Las ofertas exclusivas para miembros de PS Plus vuelven con fuerza. Además del fabuloso descuento en GAME, también podremos beneficiarnos de promociones especiales para comida a domicilio, compra de libros, actividades de buceo, como un 2X1 en Hispania, o para imprimir nuestras fotos del verano con un 30% de descuento en i-moments.com.

ticketmaster®

DISFRUTA DEL CINE AL MEJOR PRECIO:
Asiste a los mejores estrenos de cine por solo 6,65€ para ti y hasta un máximo de 4 acompañantes.

GAME

HASTA 20€ DE AHORRO:
Ahórrate 20 € en *Uncharted 4* + DS4" o 5 € en *Gravity Rush Remastered*. 7 € menos te costarán *Singstar: Megahits* y 10 € menos *No Man's Sky*.

JUST EAT

15% DE DESCUENTO:
Introduce tu código postal, mira a ver qué restaurantes pillan cerca de tu casa y elige tu comida favorita con un 15% de descuento.

LAS **FINALES PRESENCIALES** DE LA TEMPORADA 6

¡Rumbo a Barcelona Games World!



La Temporada 6 de la Liga Oficial PlayStation se encuentra en su fase definitiva y todavía estáis a tiempo de sumar puntos para lograr una plaza en las finales que, para darle más emoción y ofrecer un mayor espectáculo, se disputarán de forma presencial nada menos que durante la celebración de Barcelona Games World, desde el 6 al 9 de octubre. Los juegos que tendrán finales presenciales serán *FIFA 16, PES 16, Uncharted 4, Street Fighter V, Rocket League* y *Call of Duty: Black Ops III* y los ganadores de cada campeonato recibirán grandes premios. Pero las finales de la Temporada 6 no son las únicas sorpresas relacionadas con la Liga Oficial PlayStation que nos esperan en Barcelona. Además, habrá torneos Open, en los que cualquier asistente a Barcelona Games World podrá inscribirse para participa en vivo y en directo en competiciones como el Capcom Pro Tour Rank Event de Street Fighter V. Además, ya podemos confirmaros algunos detalles de la Temporada 7 de LOPS, como que se integrarán completamente en la competición los nuevos *NBA 2K, FIFA* y *PES*. Si no puedes esperar al comienzo de la Teporada 7, empieza hoy mismo a competir contra rivales a tu medida. Ya sabes, registrarse es muy fácil y gratis en **ligaplaystation.es**

PREMIOS DE LAS FINALES PRESENCIALES

FIFA 16
- 1º: 2.000€
- 2º: 500€
- 3º: 200€ PSN
- 4º: 50€ PSN
- 5º: 50€ PSN
- 6º: 50€ PSN
- 7º: 50€ PSN
- 8º: 50€ PSN

Call of Duty Black Ops III
- 1º 6.000 €
- 2º 2.000 €
- 3º 650 €
- 4º 650 €

PES 2016
- 1º: 500€
- 2º: 200€
- 3º: 100€ PSN
- 4º: 50€ PSN
- 5º: 50€ PSN
- 6º: 50€ PSN
- 7º: 50€ PSN
- 8º: 50€ PSN

Street Fighter V
- 1º: 500€
- 2º: 200€
- 3º: 100€ PSN
- 4º: 50€ PSN
- 5º: 50€ PSN
- 6º: 50€ PSN

Rocket League 3 Vs 3
- 1º: 750€
- 2º: 300€
- 3º: 150€ PSN
- 4º: 150€ PSN

Uncharted 4
- 1º: 2.000€
- 2º: 400€
- 3º: 200€ PSN
- 4º: 200€ PSN

Un montón de Pluses

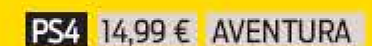
Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4
- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.




Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de PlayStation Plus es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 14,99 € AVENTURA

JOURNEY

Uno de los juegos más bellos y especiales de PlayStation. *Journey* nos invita a emprender un viaje único, explorando vastos desiertos y antiguas ruinas. Un viaje que es más importante que llegar al destino. Una experiencia que no se olvida fácilmente.



LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡¡Un espacio especial para Plusers!!

Atentos Plusers. En Barcelona Games World, la feria de videojuegos que se celebrará en Fira Barcelona entre el 6 y el 9 de octubre, habrá un montón de sorpresas para miembros de PlayStation Plus, en el lounge creado para la ocasión.





HISTORIAS INOLVIDABLES TANTO EN **EL PAPEL** COMO EN **LA PANTALLA**

DEL MANGANIME A TU CONSOLA

La sólida unión entre videojuegos y manganime cada vez da lugar a más juegos que logran ponernos en la piel de nuestros héroes preferidos y además disfrutando de géneros muy diversos. Aquí tenéis una selección de los mejores juegos basados en anime y manga, para que elijáis el que mejor se adapte a vuestros gustos.

ANALIZAMOS:

- ARSLAN: THE WARRIORS OF LEGEND
- ATTACK ON TITAN
- DRAGON BALL XENOVERSE
- J-STARS VICTORY VS+
- JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: EYES OF HEAVEN
- NARUTO SHIPUDDEN UNS4
- ONE PIECE: BURNING BLOOD
- SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL



Participa en cruentas batallas repletas de acción y estrategia.





LUCHA POR TU **REINO** CON UÑAS Y DIENTES

Arslan The Warriors of Legend



18

Formato: **PS4/PS3**

Desarrollador: **OMEGA FORCE**

Editor: **KOEI TECMO**

Precio: **49,99 €**

Jugadores 1-2 · Jug. online 1-2 · Textos INGLÉS · Voces JAPONÉS

Traiciones, guerras, combates a muerte y otras cosas terribles son a las que el príncipe Arslan deberá enfrentarse durante su camino a la madurez.

HISTORIA. Arslan, príncipe del reino de Pars, se enfrenta con 14 años a su "bautismo de sangre", es decir, ir a la guerra junto a su padre. Durante la batalla, el chico presencia cómo todo aquello en lo que cree se viene abajo, por lo que debe huir de su tierra. Junto a su fiel Daryun, Arslan entrenará y buscará a los mejores guerreros para regresar a Pars y luchar por lo que es suyo.

DESARROLLO Y COMBATES. Igual que en el manganime, los combates multitudinarios son la tónica principal de este Musou en tercera persona. Cada personaje posee habilidades diferentes que les hace únicos. Ataques a larga distancia, cuerpo a cuerpo... Todo vale con tal de salir victoriosos. La historia se cuenta con secuencias animadas narradas por una voz en off y los héroes.

GRÁFICOS Y SONIDO. Aparte de una ambientación fiel al original, los gráficos en Cel Shading recrean detalladamente las animaciones y diseños de los personajes, aunque no tanto de los escenarios, pues son algo sosos. La banda sonora, con el doblaje japonés, cumple a la perfección con su cometido de meternos en la historia.

Aparte de 26 niveles de historia, ofrece un modo libre y un cooperativo para jugar junto a un amigo.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Un juego de acción multitudinaria con los defectos y virtudes del género Musou y fiel al manga. Para fans de la historia.



Los mejores momento de "Ataque a los Titanes" están recreados a la perfección.





LA GUERRA CONTRA LOS **TITANES** DA COMIENZO

Attack on Titan Wings of Freedom



18

Formato: **PS4 / PS3 / PS VITA**

Desarrollador: **OMEGA FORCE**

Editor: **KOEI TECMO**

Precio PS4/PS3: **59,99 €**

Precio PS Vita: **49,99 €**

Jugadores 1 · Jug. online 1-4 · Textos INGLÉS · Voces JAPONÉS

La humanidad lleva en jaque años por culpa de unas terribles criaturas, los titanes. Es hora de acabar con todos ellos y reclamar nuestro lugar.

HISTORIA. Tras ver morir trágicamente a su madre a manos de un titán, Eren Jaeger se propone derrotar a todas esas criaturas como miembro de las Tropas de Reconocimiento. Tras entrenar duro, y junto a sus amigos Mikasa y Armin, el joven irá descubriendo todos los secretos que se ocultan en un lugar en el que los titanes son el último de sus problemas. ¿Podrán los humanos recuperar su estatus o serán aniquilados?

DESARROLLO Y COMBATES. Con nuestro Equipo de Maniobras Tridimensional bien cargado, los diez personajes más conocidos están disponibles para el combate. Unos combates fluidos y espectaculares que recrean los mejores momentos de la serie. Un sistema intuitivo que nos obliga a tener cuidado por si nos quedamos sin gas (lo que nos imposibilitaría volar) y sin cuchillas, pues se van estropeando conforme luchamos.

GRÁFICOS Y SONIDO. El diseño de los personajes es sorprendente y la ambientación está muy lograda. Técnicamente, las texturas son pobres y el popping es excesivo, además de que el movimiento de los héroes es muy poco fluido cuando están en el suelo. No obstante, la banda sonora es sobresaliente, pues mezcla música épica con el perfecto doblaje al japonés.

La ambientación está lograda, parece que estemos dentro del propio anime.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Dirigido a los fans de la obra de Isayama, ofrece acción a raudales, aunque puede resultar repetitiva, y una gran ambientación.



El universo Dragon Ball necesita nuestra ayuda una vez más.





CAMBIA EL PASADO PARA SALVAR EL **FUTURO**

Dragon Ball Xenoverse

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **DIMPS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio PS4: **39,99 €**
Precio PS Vita: **29,99 €**
JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2-6**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **JAPONÉS / INGLÉS**

Aunque no era lo que muchos esperaban, *Xenoverse* ha logrado sentar un referente en lo que a juegos basado en el universo Dragon Ball se refiere.

HISTORIA. El espacio-tiempo está siendo alterado por los malvados Towa, Miira y Demigra, y todo lo que Goku hizo anteriormente se ha esfumado y no es recordado. Trunks, que se ha convertido en un Patrullero del Tiempo, invoca al dragón Shenron para que traiga un héroe capaz de viajar al pasado y derrotar a todos los villanos que están poniendo en peligro el futuro de todos los habitantes del universo. Ese héroe serás tú.

DESARROLLO Y COMBATES. Tras crear a nuestro héroe (o heroína) Trunks nos guiará por Tokitoki City, lugar donde podremos abastecernos, descansar y escoger misiones. Unas misiones que se traducen en combates con un sistema de juego asequible y sencillo, aparte de que la IA de los enemigos a veces deja bastante que desear. Las numerosas opciones online alargan la vida a un juego que gana en espectacularidad y en secretos desbloqueables.

GRÁFICOS Y SONIDO. Los diseños de los personajes y sus técnicas son bastante espectaculares, pero los entornos son bastante pobres y escasos de contenido. Contenido que se puede romper (pero que al momento aparece de la nada). El apartado sonoro aprueba con nota gracias a melodías basadas en el anime y el doblaje en japonés con los actores originales.

Los personajes del anime están presentes, pero creamos a nuestro propio guerrero.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Juego de lucha con un control fácil e intuitivo. Los fans de Dragon Ball disfrutarán los detalles de la historia y creando su guerrero.



Héroes de los mangas de Shonen Jump se citan para darse de tortas en este juego de lucha.



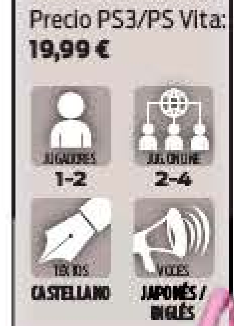


LOCAS PELEAS ENTRE LOS HÉROES DE LA JUMP

J-Stars Victory VS+



Formato: **PS4/PS3/PSVITA**
Desarrollador: **SPIKE CHUNSOFT**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio PS4: **29,99 €**
Precio PS3/PS Vita: **19,99 €**



JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **JAPONÉS / INGLÉS**

Con motivo del 45 aniversario de la revista nipona Shonen Jump, los personajes más famosos de sus páginas se reúnen en un título único y lleno de acción.

HISTORIA. Los héroes y heroínas más reconocidos de las páginas de la Shonen Jump (Naruto, One Piece, Dragon Ball, Bleach...) aparecen en un mundo en el que todos sus universos se encuentran unidos. En cada uno de ellos unas extrañas sombras están desatando el caos y desafiando a todos los que se cruzan en su camino. Para arreglar la situación, los héroes unen sus fuerzas para formar los equipos más sorprendentes y poderosos del mundo del manganime.

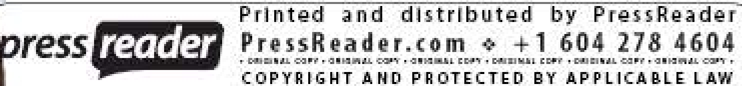
DESARROLLO Y COMBATES. Este juego de acción en tercera persona ofrece frenéticos combates 3 contra 3 en los que podemos manejar a un único personaje, pues cada equipo se forma por un héroe principal y dos de apoyo. Aunque simple y muy adictivo, este sistema muestras irregularidades tales como una IA bastante floja y una cámara que más que ayudarnos nos entorpece al moverse en exceso.

GRÁFICOS Y SONIDO. Olvidándonos de la cámara, el juego ofrece unos diseños de personajes muy bien cuidados y ejecutados, pero no ocurre lo mismo con los escenarios. Aunque se recrean bien los entornos de cada serie, lo cierto es que es no es todo lo nítido que debería y la aparición repentina de elementos entorpece al desarrollo de los combates. No obstante, los puritanos de las obras que aparecen en el juego disfrutarán una BSO acorde y un doblaje original al japonés perfecto.

Todos los personajes, de apoyo y principales, están disponibles en los modos multijugador local y online.

VALORACIÓN: BUENA

Los otakus lo pasarán en grande con este juego que, aunque repetitivo y pobre técnicamente, ofrece horas de diversión.




Las habilidades de los mejores personajes se han recreado fielmente.





POSES **EXTRAVAGANTES** Y COMBATES LOCOS

JoJo's Bizarre Adv. Eyes of Heaven



12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CYBERCONNECT2**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **69,99 €**



Jugadores: 1 · Jug. online: 2-4 · Textos: Castellano · Voces: Japonés

La serie de Hirohiko Araki vuelve con un nuevo título que pretende superar a su antecesor, aunque desgraciadamente se queda en el camino.

HISTORIA. Tomando un camino diferente al de la obra original, *Eyes of Heaven* reúne a los personajes más famosos de los diferentes arcos de "JoJo's Bizarre Adventure" para que juntos busquen a El Noble, quien está haciendo de las suyas allá por donde va. Lamentablemente, la trama no logra atrapar y, al no seguir la historia original, se producen algunos vacíos argumentales que no gustarán a los fans.

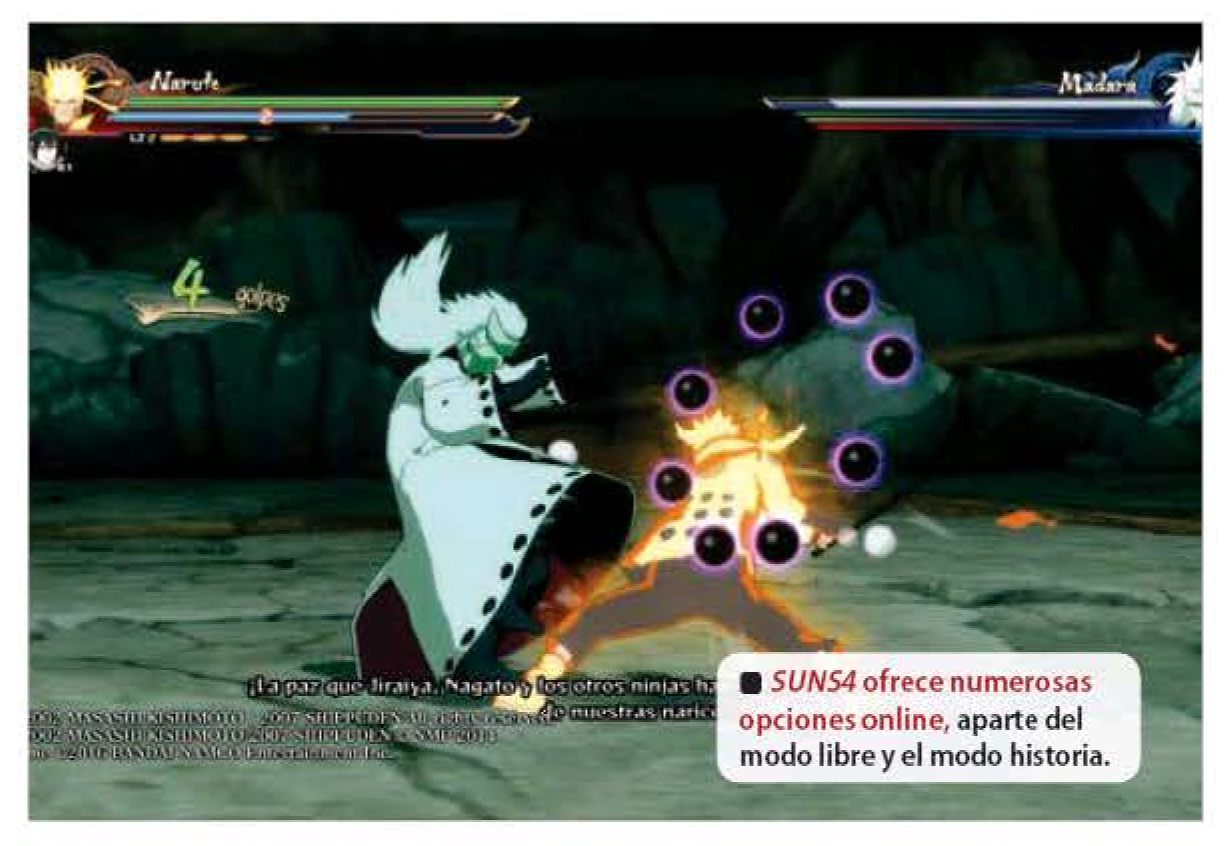
DESARROLLO Y COMBATES. Los vertiginosos combates en equipos de dos héroes que conservan la esencia del manga son los principales protagonistas. Vistosos, espectaculares y llenos de fluidez, cada uno de los cincuenta personajes ofrecen una amplia variedad de movimientos (aunque no están todos los que deberían). Por el contrario, la IA de los enemigos es muy irregular y apenas supone un reto. Tampoco es que ayude mucho el movimiento de la cámara...

GRÁFICOS Y SONIDO. Los diseños de los personajes parecen sacados del manga de Araki, algo que se agradece, pero en lo que respecta a los escenarios y localizaciones no podemos decir lo mismo. Vacíos, pobres, poco detallados... Por el contrario, la banda sonora cumple con creces con su cometido de acompañar durante la historia y los combates.

50 héroes del universo JoJo's están disponibles para luchar en vistosas peleas.

» **VALORACIÓN: BUENA**

Los diseños de los personajes son fieles al original, pero el juego se queda a medio gas, con una historia floja y escenarios sin pulir.



SUNS4 ofrece numerosas opciones online, aparte del modo libre y el modo historia.





EL NINJA MÁS FAMOSO DEL MANGANIME DICE **ADIÓS**

Naruto Shipudden UNS4



12

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CYBERCONNECT2**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **69,99 €**
Ed. Coleccionista: **99,95 €**
Ed. Ultra Collector Figurine: **339 €**



Jugadores: 1-2 · Jug. online: 1-2 · Textos: Castellano · Voces: Inglés/Japonés

La voluntad de fuego regresa una vez más a nuestras consolas para mostrarnos el épico desenlace de una historia que se ha prologando 15 años.

HISTORIA. Siguiendo los hechos de *UNS3*, esta nueva entrega nos mete de lleno en la Cuarta Guerra Ninja, la cual ha alcanzado su clímax. Madara ansía con todas sus fuerzas llevar a cabo su plan que sumirá a todos en un dulce sueño mientras se convierte en el ninja más poderoso. Naruto, Sasuke y el resto de integrantes del Equipo 7 tendrán que echar mano del chakra que les queda para poder resolver el conflicto.

DESARROLLO Y COMBATES. Los combates 1 vs 1 se han mejorado con respecto a anteriores juegos para que ahora sean más épicos y divertidos. El sistema ofrece ataques cuerpo a cuerpo, agarres especiales, contragolpes que consumen chakra, jutsus específicos que cambian dependiendo del personaje y, por supuesto, poderosos ataques finales que se presentan mediante una espectacular secuencia de vídeo. Las fases al estilo Hack'n'Slash regresan para dar un toque de aire fresco.

GRÁFICOS Y SONIDO. Técnicamente es un espectáculo que supera con creces a lo visto en televisión. Todo se sucede con una fluidez pasmosa, aunque en ciertos puntos se usan imágenes del anime que rompen la narración. La BSO incluye temas de anteriores juegos y otros nuevos, basados en la adaptación animada, dándonos la sensación de estar viendo un episodio interactivo.

Naruto y compañía se convierten en los reyes de la lucha manganime.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Extenso, espectacular y sorprendente broche de oro para una franquicia que ha triunfado entre los juegos de lucha manganime.



Luffy y compañía demuestran que se les da bien el género de lucha.





QUIEN GANE SE LLEVA EL **TESORO** Y EL TRONO

One Piece: Burning Blood

Formato: **PS4 / PSVITA**
Desarrollador: **SPIKE CHUNSOFT CO.,LTD.**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio PS4: **69,99€**
Precio PS Vita: **39,99€**
Jugadores: 1-2
Jug. online: 2-4
Textos: Castellano
Voces: Inglés

Sombrero de Paja y sus nakamas prueban suerte en el peligroso y vasto mar de la lucha con el objetivo de decidir quién es el Rey de los Piratas.

HISTORIA. El modo historia, Guerra Suprema, se compone de cuatro episodios (Luffy, Barbablanca, Akainu y Ace) que siguen los sucesos del arco de Marineford desde diferentes puntos de vista. Cada capítulo está narrado tanto con imágenes estáticas de la serie de televisión (mientras que el narrador cuenta lo que ocurre) como con secuencias CGI que saben captar la importancia del momento que aparece en pantalla.

DESARROLLO Y COMBATES. Nos invita a disputar trepidantes combates 1 vs 1 en los que la estrategia es una parte fundamental. Contamos con ataques cuerpo a cuerpo, defensa y una técnica especial, propia de cada personaje. Además, recibimos la inestimable ayuda de dos compañeros que se pueden intercambiar con el personaje que controlamos para crear letales combos.

GRÁFICOS Y SONIDO. Estilo manganime muy pulido y espectacular que supera con creces a la serie de televisión. Coloridos y fluidos, sorprenden los diseños de los personajes y los pequeños detalles de las peleas, como la rotura de la ropa. Los entornos en 3D están bastante vacíos y poco detallados. Los temas rockeros, basados en el anime, cumplen sin más.

En el plantel de más de 40 personajes hay nuevas incorporaciones a la serie, como Sabo.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Título de lucha que ofrece de forma muy acertada una mezcla de lucha y estrategia que no defraudará a los fans de la serie.


La saga de Asgard y sus icónicos personajes aparecen por primera vez en un juego de Saint Seiya.





TU COSMOS ARDERÁ HASTA EL **INFINITO**

Saint Seiya: Soldiers' Soul



Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **BANDAI NAMCO**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio PS4: **29,99€**
Precio PS 3: **19,99€**


Jugadores: 1-2
Jug. online: 1-2
Textos: Castellano
Voces: Japonés/Inglés

Los guardianes del universo, al triunfar el mal, vuelven a ponerse sus relucientes armaduras para salvar a la diosa Atenea y a la humanidad.

HISTORIA. De la mano de Seiya y del resto de Caballeros de Bronce, nos embarcamos en una aventura en la que se narran los hechos de los cuatro arcos argumentales de la obra de Masami Kurumada. Por primera vez en un videojuego se han incluido los sucesos de la saga de Asgard, exclusiva de la serie de animación y que muchos consideran parte oficial de la historia.

DESARROLLO Y COMBATES. El sistema de combate es igual que el de *Brave Soldiers*, aunque se han añadido ligeras mejoras para que las peleas sean mucho más ágiles, como más combos aéreos. Al principio, los combates son algo confusos, ya que cada botón del mando realiza una acción diferente y tenemos que conocer bien los movimientos de cada uno de los 72 personajes, que además pueden usar su cosmos para realizar ataques especiales.

GRÁFICOS Y SONIDO. Gráficamente, cumple sin más. Mientras que los personajes están recreados de una manera fiel y con todo lujo de detalles, los escenarios son muy simples y carecen de elementos con los que interactuar. En cuanto al audio, las voces en japonés se complementan a la perfección con los subtítulos en castellano. La banda sonora cuenta con adaptaciones de temas famosos de la serie.

Los personajes más conocidos de la serie se vuelven a ver las caras en un juego de lucha.

VALORACIÓN: BUENA
Tiene una historia más completa que *Soldiers' Soul*, pero arrastra problemas técnicos y jugables que sólo perdonarán sus seguidores.

CONCLUSIONES

Después de probar a fondo estos ocho títulos y haber descubierto todos sus secretos, podemos afirmar que los videojuegos basados en manganimes pueden pelear de tú a tú con otros títulos originales. Aquí van nuestros favoritos.

Aunque la decisión final sobre a qué jugar depende únicamente de vosotros y vuestros gustos, tras haber deliberado a fondo hemos decidido que el mejor juego actual basado en un manganime es *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*. Sus combates mejorados, la forma de narrar la historia, las extensas modalidades online y offline y el apartado gráfico le convierten en una muy buena opción tanto para los fans de la serie como para cualquier apasionado de la lucha. En segundo lugar hemos situado a otra de las franquicias ligadas a la lucha, Dragon Ball. Aunque en *Xenoverse* se han añadido fases de exploración y personalización, los combates siguen siendo lo principal. Unos combates que logran "picarnos" hasta que conseguimos hacernos con el intrincado sistema de juego. Además cuenta con el atractivo de crearnos a nuestro héroe y reimaginar la historia de la saga.

Para ocupar la tercera plaza hemos optado por *Attack on Titan*, que es todo aquello que se esperaba de él: un juego de acción y sangre a raudales que capta bastante bien el caótico mundo del original. Intuitivo y sencillo, las opciones online y las diferentes posibilidades nos ofrecen muchas horas de juego, algo que también se debe tener en cuenta. La cuarta posición la ocupa otro juego de lucha, *One Piece Burning Blood,* que ha tocado el género con menos acierto que Naruto o Dragon Ball, pese defiende bastante bien gracias a sus cuidados diseños de personajes. Le sigue *Arslan: The Warriors of Legend* que, para ser el primer juego de la serie, es una muy buena opción para los seguidores del género Musou (batallas multitudinarias a lo *Dynasty Warriors*), que gustará tanto a los que siguen la serie como a aquellos que desean zambullirse en el reino de Pars gracias a su ambientación y su fluidez. Un poco más lejos encontramos *Saint Seiya* y su *Soldiers' Soul,* un juego que puede decepcionar al ser sólo una mera actualización de *Brave Soldiers*. El único añadido ha sido una saga más al modo historia, pues los combates siguen siendo caóticos y sosos. Una pena. Aunque para lástima *JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven*, pues su aburrido desarrollo y su incongruente trama puede echar para atrás a más de uno, incluso a los lectores/espectadores de la serie. Esto le hace bajar muchas posiciones. Y finalizamos con *J-Stars Victory VS+*, uno de esos juegos que pueden entrar dentro de la categoría de "curiosidad" y en el que el (buen) "fan service" está asegurado, algo que los apasionados de las obras que aparecen sabrán agradecer, pese a que su caótico desarrollo le resta varios enteros.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARACTERÍSTICAS GENERALES					CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS						COMPONENTES DE JUEGO							
	Nº Jugadores (Offline - Online)	Duración	Dificultad	Rejugabilidad	VALORACIÓN	Fidelidad al manga	Ambientación Escenarios	Personajes	Animaciones	Banda Sonora	VALORACIÓN	Lucha	Shooter	Exploración	Toma de decisiones	Puzles	Diálogos	VALORACIÓN	TOTAL
Arslan: The Warriors of Legend	1 - 2	MB	Media	Media	B	E	MB	E	MB	MB	MB	Alta	Nulo	Media	Nulo	Bajo	Alta	MB	MB
Attack on Titan: Wings of Freedom	1 - 4	MB	Media	Media	MB	E	B	E	E	E	E	Alta	Nulo	Media	Media	Bajo	Alta	MB	MB
Dragon Ball Xenoverse	1 - 2	MB	Media	Media	MB	E	MB	E	MB	MB	MB	Alta	Nulo	Alta	Nulo	Nulo	Alta	MB	MB
J-Stars Victory VS+	1 - 2	MB	Media	Media	B	M	R	MB	B	B	B	Alta	Nulo	Media	Nulo	Nulo	Alta	B	B
JoJo's Bizarre Adv.: Eyes of Heaven	1	B	Media	Media	R	M	R	MB	MB	B	B	Alta	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Alta	B	B
Naruto Shipudden UNS4	1 - 2	MB	Media	Media	E	E	MB	E	E	E	E	Alta	Nulo	Media	Media	Bajo	Alta	E	E
One Piece: Burning Blood	1 - 2	MB	Media	Media	MB	E	B	E	E	MB	MB	Alta	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Alta	MB	MB
Saint Seiya: Soldiers' Soul	1 - 2	B	Media	Media	B	E	R	MB	MB	MB	MB	Alta	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Alta	B	B

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

La paternidad de Kratos

Buenas playmaníacos. Tengo muchas ganas de que salga el nuevo *God of War*, pero no sé si me gusta el nuevo enfoque que se le está dando, con el hijo acompañándonos todo el rato y eso. Yo quiero ver a Kratos "repartiendo estopa". ¿Se habrá ablandado el espartano en su estreno en PS4?

@ Dani Martín

Tranquilo que Kratos seguirá en buena forma aunque sea padre. El director del juego, Cory Barlog, ha confirmado que volverán los intensos combates "marcar de la casa", que no serán interrumpidos ni por minijuegos, ni por "quicktime events". Además, en cuanto a su duración, dejó caer que será la entrega más larga de la saga.

Kratos seguirá siendo tan bestia como siempre, aunque ahora sea padre y lleve barba.

Final Fantasy para adultos

¡Hola Playmanía! ¡Primera vez que os escribo! Tengo 12 años y me gustaría probar un *Final Fantasy*. Me interesa el *XV*, pero he oído que va a ser para 16 años. ¿Por qué es para adultos si no tiene tanta violencia como otros juegos? Muchas gracias.

@Alejandro Gayoso Fernández

El sistema de clasificaciones PEGI da recomendaciones orientativas y para establecerlo se fijan en distintos parámetros (no sólo en los niveles de violencia). No creemos que *FFXV* sea un juego violento, pero quizás ofrezca un desarrollo demasiado complejo para ti, y más si nunca has jugado a un *FF*. Casi te recomendaríamos antes *World of Final Fantasy*. Se trata de un juego de rol de estética "chibi" (con personajes "cabezones") y una historia que reúne a distintos personajes y criaturas de la saga (como Cloud, Squall, Vivi, Ifrit, chocobos, cactilios...). Sus creadores lo han concebido como un homenaje a los fans, pero también está pensado para que los que no conozcan la saga puedan introducirse en ella. Y sale el 28 de octubre.



Allison Road, el prometedor survival horror que recordaba a *P.T. Silent Hills*, vuelve a estar en marcha tras su cancelación.

Allison Road resucita

Hola. He oído que parece que el desarrollo de *Allison Road* se ha puesto en marcha de nuevo. ¿Es eso real? Muchas gracias.

@ Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Pues parece que sí. Su creador, Christian Kesler, ha confirmado que el desarrollo vuelve a estar en marcha bajo el paraguas de un nuevo sello llamado Far From Home (en el que también trabaja su esposa). Afirma que está "tan ilusionado en el proyecto como el primer día" y que el apoyo e interés de la gente han sido claves para volver. Eso sí, de momento no han dado fecha aproximada.

¿Quién es esa Virginia?

Buenas. He visto en Steam una demo de un juego que se llama *Virginia* y que al parecer también saldrá en PS4. ¿Sabéis algo?

@ Pedro Ruzafa

Virginia será un "thriller" interactivo en primera persona en el que manejaremos a un agente del FBI novato cuyo primer caso (la desaparición de un joven en un pueblo de Virginia, de ahí su título) se irá torciendo hasta límites insospechados... y sobrenaturales. Sus creadores, Variable State, se han inspirado en series como "Twin Peaks" o "Expediente X". Estará disponible en PS Store a partir del 22 de septiembre.



¿Por qué se ha retrasado *Final Fantasy XV*?

Hola Playmaníacos. Para aliviar mi depresión postvacacional tenía pensado comprarme *Final Fantasy XV* y ahora que se ha retrasado... ¡menudo chasco! ¿Cómo pueden hacernos esto estando tan cerca del lanzamiento?

@Miguel Estévez

Efectivamente, *Final Fantasy XV* iba a salir el 30 de septiembre y se ha retrasado dos meses, hasta el 29 de noviembre. Los motivos los explica su director, Hajime Tabata, en un vídeo que le honra, por su honestidad. Afirma que el juego está acabado, pero que saliendo el 30 de septiembre hubiesen tenido que facilitar un "parche" el primer día de su lanzamiento que corregiría múltiples fallos. Para él, esto no es la situación ideal y como su intención siempre ha sido ofrecer un producto lo mejor acabado posible, pues han decidido retrasarlo para incluir todas estas mejoras "de serie" en el disco, sin necesidad de "parches". Sinceramente, nos parece la mejor decisión. Que luego nos quejamos si el resultado no está a la altura...



FFXV saldrá dos meses más tarde de lo anunciado: el 29 de noviembre. Necesitan tiempo para corregir fallos de última hora.



Hitman se pondrá a la venta en formato físico este enero. Además del contenido lanzado en digital incluirá extras como la banda sonora.



» PREGUNTA CORTA, RESPUESTA BREVES

¿Cuándo salen los DLC del pase de temporada *LEGO Star Wars: Ep. VII*?

@ Marc Ortigosa

Hemos preguntado a sus responsables en España y nos han dicho que, de momento, no tienen fecha. En cuanto lo sepamos lo pondremos por aquí. No tardarán mucho.

¿Saldrá *Master of Orion* en PS4?

@Pedro Vázquez

La "reimaginación" de este clásico de la estrategia ya está disponible en PC, pero no hay indicios que nos hagan pensar que pueda llegar a salir en PS4. Una pena.

¿Habrá un nuevo *Drakan* en PS4?

@Emilio Bautista

Pues una nueva entrega no, pero *Drakan: The Ancient Gates* está en la lista de Clásicos de PS2 que podría llegar a PS4 vía Store en un futuro no muy lejano. Algo es algo...

¿Podremos pilotar vehículos en *Cyberpunk 2077*?

@ Mario López

Pues al parecer sí. Aún no está confirmado oficialmente por CD Projekt, pero en una oferta de trabajo se afirma que buscan un profesional capaz de "modelar increíblemente complejos vehículos, aviones, motos, robots y mecanismos". Se nos hace la boca agua...

Asesinatos en formato físico

Buenas playmaníacos. Hace tiempo dijisteis que saldría una versión "completa" del nuevo *Hitman*. ¿Se sabe algo al respecto? Muchas gracias y seguid así.

@Inocencio Salgado

Pues sí. Io-Interactive confirmó recientemente el lanzamiento de la edición física de *Hitman: La Primera Temporada Completa* para el próximo 31 de enero (con un precio recomendado de 59,99 euros). Además de todo el contenido que se ha lanzado en formato digital durante estos meses, esta edición incluirá extras como tres nuevas misiones, la banda sonora, un documental sobre la creación del juego y seis contratos adiciones exclusivos de la versión PS4 (los seis de Sarajevo). Sin duda, la oportunidad perfecta para reencontrarse con el Agente 47 si no te convenció el último formato elegido para sus "trabajitos" (exclusivamente digital y "por entregas").

Viernes 13 y su multijugador

Hola. Quería saber cómo será el juego de "Viernes 13" para PS4 y si tendrá modo para un solo jugador. ¿Y cuándo está previsto su lanzamiento?

@Iván Collado

Friday the 13h será un juego de terror muy enfocado al multijugador. Cada partida podrá albergar un máximo de 8 jugadores: uno de ellos será Jason y los otros siete tendrán que escapar de sus garras (mejor dicho, de su cuchillo). Un planteamiento que promete "piques" de los buenos, aunque de momento el modo Historia para un jugador está descartado (no recaudaron los suficiente en la campaña de Kickstarter para poder incluirla). Lo esperamos para este mismo otoño.

Friday the 13h será un multijugador online en el que un jugador será Jason y los otros siete sus posibles víctimas.

Madden NFL 17 en PS4

Saludos Playmanía. Quería preguntaros por la nueva entrega de la saga *Madden NFL*. ¿Saldrá aquí en formato físico? ¿Que novedades tendrá? Muchas gracias.

@Boris Zumalacárregui

Pues sí, *Madden NFL 17* ya está a la venta en PS4 en formato físico (eso sí, en exclusiva en la cadena de tiendas GAME). Además de todos los equipos y jugadores de la NFL, ofrecerá novedades en la jugabilidad y en el modo Franquicia. Los novatos tendrán ayudas que les permitan hacer espectaculares jugadas de forma fácil; mientras que los veteranos de la serie tendrán a su alcance todo tipo de opciones, incluyendo la posibilidad de convertirse en managers en el modo Grandes Decisiones. Además, habrá nuevos comentaristas: Brandon Gaudin y Charles Davis.



¿Qué juegos habéis disfrutado durante este verano?



Variedad y calidad



David Acebes

"*Far Cry Primal* (le tenía ganas), *Uncharted 4*, *Dragon Quest Heroes* y ahora estoy con *The King of Fighters XIV*, que me está dejando flipao".

GTA V es puro vicio



Pedro Miguel Rosique Meroño

"Me regalaron *GTA V* y no tuve tiempo de ponerme con él en su día. Pero este verano en mi tiempo de "rodríguez" me he hecho un profesional del delito. Es un pasada, aunque le falta el doblaje al castellano. Es difícil conducir a todo trapo e ir leyendo subtítulos a la vez".

Al calor de *Dark Souls III*



Ignacio Moya Viveros

"Me he tirado todo agosto con *Dark Souls III*. ¡Vaya sufrimiento! Entre el calor y las muertes...".

Killzone y *Batman*



Rafael García Pérez

"*Killzone Shadow Fall*, jugándome la campaña en dificultad muy alta porque me gustan los retos. Y *Batman Arkham Knight* Edición Game of the Year, que me tiene completamente enganchado porque es la primera vez que lo juego y es espectacular".

Un verano redondo



Alejandro Mantilla

"*Far Cry 4*. Lo tenía pendiente y la verdad me ha parecido muy, muy bueno, aunque sacar el platino es muy fácil y se me hizo algo corto. También saqué el platino de *Watch Dogs* y me ha sorprendido. Me ha gustado bastante (menos mal que no hice caso de las críticas). Pero el mejor ha sido *Uncharted 4*. Mola muchísimo. Y entre medias, partidas a *The Division* con los amigos Para acabar un verano redondo en cuanto a juegos, adquirí *RE Origins Collection y GTA V*".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opinas de PlayStation VR? ¿Piensas comprarlo?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Podremos disfrutar de *Vanquish* en PS4?

@Rodrigo Pérez

Sega tiene listo el "port" para PC de este futurista juegazo de acción que en su día disfrutamos en PS3. De momento no está anunciado en PS4, pero no sería algo descabellado. Los caminos de Sega son inescrutables...

¿Qué pasó con la edición GOTY de *The Evil Within*?

@Rodrigo Prieto

El año pasado en Amazon Francia apareció listada para el 19 de septiembre de 2015 una edición GOTY de *The Evil Within*, pero nunca llegó a salir a la venta, ni llegó a ser anunciada oficialmente por Bethesda. Una pena.

¿Hay algún juego de tenis en el horizonte?

@Canri Portugues

Pues, por desgracia, lo cierto es que no. Ni Sega, ni 2K ni EA Sports parecen animarse de momento a continuar sus respectivas series, al menos a corto/medio plazo. Siempre podrás echarte algunos partidos en *GTA V*, aunque no sea lo mismo... A ver si la cosa cambia, pero ya sería de cara a 2017.

¿Las dos expansiones de *The Witcher III* van en el disco en el GOTY?

@Pili Sanz

Pues aunque lo normal en estos casos es que las compañías tiren por la opción "fácil" (que sería disco de juego y sendos códigos para las dos expansiones, y más cuando en la propia edición física de las expansiones, éstas venían con un código) en esta ocasión sí vienen dentro del disco.

¿Estaréis en el evento SevillaGame?

@Fran Sánchez

Pues como revista no, aunque no sería descartable que alguno de los miembros de la redacción de videojuego de Axel Springer se pase por allí para alguna de las charlas o ponencias. Recordemos el evento se celebrará en la capital hispalense los días 5 y 6 de noviembre.

Pasión por el motocross

¡Hola chavales! Tengo casi 50 "tacos" y acabo de reengancharme al mundo de las consolas con una PS4. Quería que me recomendarías juegos de motocross. ¿Hay algún volante para motos como que tenía en PSOne?

@Rafa Basa

Lo que no hay es un volante para motos en PS4, pero juegos, sí que hay unos cuantos. Los más recientes son *MX vs ATV SuperCross* (muy enfocado hacia las "piruetas", aunque también ofrece más de 30 pistas, carreras Online para hasta 12 jugadores...) y *MXGP 2*, que cuenta con los pilotos, equipos y circuitos oficiales de las categorías MXGP y MX2 de la temporada 2015. Y el 3 de noviembre sale *Moto Racer 4*, que será compatible con PlayStation VR (ofreciendo, cómo no, visión completa en 360º del entorno).



■ *Moto Racer 4* saldrá el 3 de noviembre. Además de su gran sistema de control y sus múltiples opciones multijugador (Online y a pantalla partida), será compatible con PlayStation VR.

¿Me gustará *No Man's Sky*?

Tenía muchas ganas de pillarme *No Man's Sky*, pero he anulado la compra del juego por las últimas críticas. ¿Qué hago? He visto en YouTube algún vídeo en el que se pasa todo el rato buscando materiales. ¿Es así todo el rato?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

No Man´s Sky es un juego muy particular. Como sabrás, ofrece la posibilidad de explorar aproximadamente 18 trillones de planetas que se generan de forma procedural, por lo que no encontrarás dos iguales. La experiencia es radicalmente distinta según "lo que te toque", pero la base del juego es la exploración pausada con el objetivo de llegar hasta el centro del universo. Muchos jugadores se han sentido decepcionados porque no era lo que esperaban... A otros les ha gustado. Échale un ojo a nuestro análisis por si te sirve de ayuda.

El renacimiento de Ezio en PS4

¡Hola familia! Es cierto que Ubisoft piensa en remasterizar para PS4 las entregas clásicas de *Assassin's Creed*. ¡Sería todo un puntazo! Un saludo y gracias por el trabajo que hacéis cada mes.

@Sonsoles Prieto

En el momento de escribir estas líneas, hay insistentes rumores de un recopilatorio llamado *The Ezio Collection*, que incluiría las tres entregas protagonizadas por este personaje (*Assassin´s Creed II*, *AC: La Hermandad* y *AC: Revelations*), con todos los DLC que salieron y, como extra, dos cortos que contarán la historia de Ezio. Y por supuesto, remasterizado a 1080 p y a 30 fps. Ubisoft de momento no lo ha confirmado, pero teniendo en cuenta que este año no hay entrega de *AC*, no nos parece una idea nada descabellada. Veremos...



■ *The Ezio Collection* incluiría los tres juegos protagonizados por Ezio, los DLC y extras.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Reembolsos en PS Store

Buenas. Compré *No Man's Sky* en formato digital y me ha defraudado (porque no cumple con todo lo que dijeron). Estoy leyendo que están devolviendo el dinero a los compradores que lo piden. ¿Es cierto?

@ Luis Ortiz

Hay usuarios que afirman que han logrado el reembolso, en algunos casos habiendo jugado 50 horas a *No Man's Sky*. Aunque si nos ceñimos a la política de devoluciones de PSN, eso no sería posible. En PSN puedes solicitar un reembolso en tu monedero en un plazo de 14 días a partir de la fecha de la transacción, pero siempre que no hayas empezado a descargar o reproducir el contenido adquirido. ¡y menos si lo jugamos 50 horas! Así que nos extraña, además de que sentaría un peligroso precedente...

Pantallazos "limpios"

Hola amigos de Playmanía. ¿Es verdad que se puede quitar los marcadores esos que salen al capturar las pantallas con el botón Share? Muchas gracias y seguid así.

@ Roberto Carlos

Si, y es muy sencillo. Si no quieres que te aparezca el dichoso "cartelito" que afea las capturas de pantallas (a nosotros nos da mucha rabia que salga) ve a Ajustes/ Notificaciones/Al realizar capturas de pantalla y ahí podrás erradicarlo.



Modificar eventos

Buenas playmaníacos. Suelo crear Eventos para quedar con mis amigos, pero mi duda es: si yo creo un Evento y luego lo cancelo o modifico, ¿le llegan a mis amigos las notificaciones de esos cambios? Muchas gracias

@ Sergio López

Sí. Ya sabes que para hacer cambios tienes que meterte en Eventos, seleccionar el evento en cuestión en Mis Eventos y, a partir de ahí, hacer los cambios (ojo, si el evento ha comenzado, ya no podrás cambiar nada, sólo finalizarlo). Elige la opción Editar y, si decides cancelarlo, dicho evento desaparecerá del listado de Mis Eventos y de cualquier grupo o comunidad al que se enviara. Si eliges Editar Evento, podrás modificar todos los parámetros que configuraste en su momento, incluidas las invitaciones.

Rapture, mejor que nunca

Buenas. ¿Qué tal será la remasterización de los *BioShock* para PS4? ¿Sabéis si le van a meter cosas nuevas? Muchas gracias.

@Beatriz Hernández

Pues, aunque cuando leas esto, *BioShock: the Collection* ya estará a la venta, en el momento de escribir estas líneas aún no hemos podido probarlo. Sabemos que han mejorado algunos elementos como las texturas y la iluminación, además de añadir objetos al entorno, como plantas y medusas. Brillarán en PS4.

Lectores reincidentes

Hola playmaníacos. Llevo mucho tiempo leyendo la revista, aunque es la primera vez que os escribo. Tengo una curiosidad: ¿por qué hay lectores que siempre salen en la revista? ¿Tenéis favoritismo por ellos o qué? Muchas gracias por leerme y un poco de pluralidad, por favor.

@Paco Porras

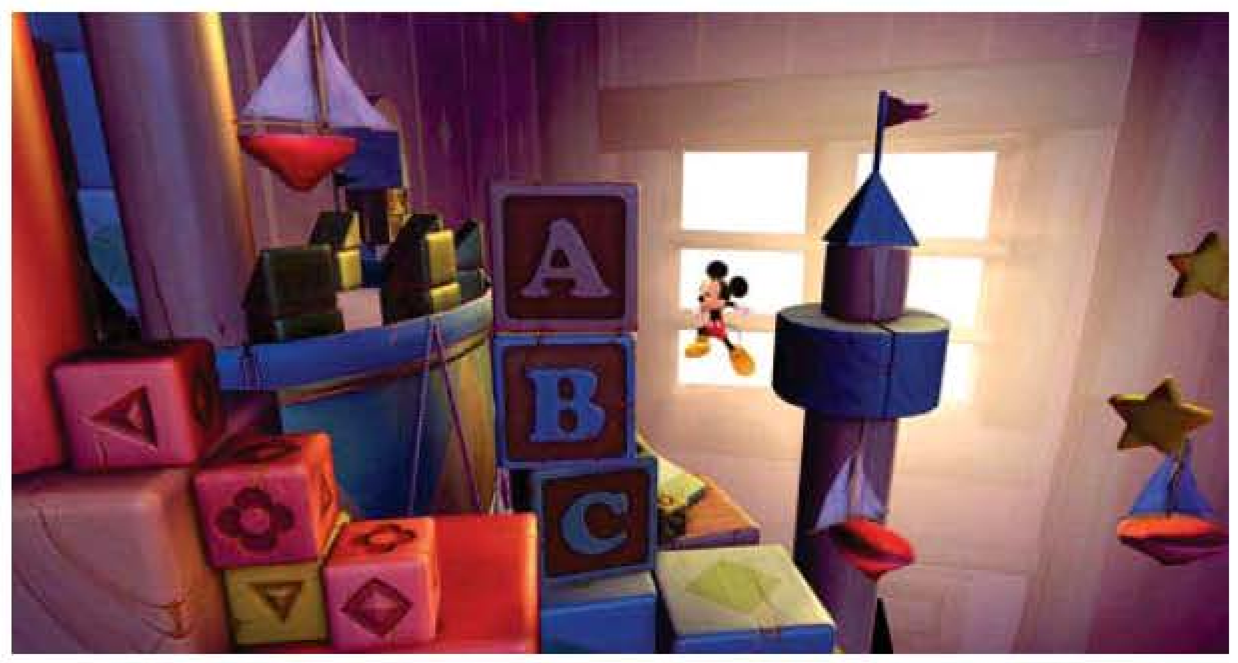
En Playmanía estamos encantados de dar voz a TODOS los lectores y publicar todo lo que nos contéis (incluyendo las críticas) siempre que todo se diga con respeto y sin faltar. Si hay lectores que "repiten" (que es cierto, no lo negamos), es simplemente porque nos escriben mucho. No hay otra razón. Escríbenos y saldrás en la revista (como ahora).

Mickey escapa de PS Store

¿Es verdad que Sega piensa retirar del Store *Castle of Illusion*? Yo lo tengo comprado y descargado pero... Si quisiera volver a descargarlo en futuro... ¿no podría? Eso sería injusto porque ya lo he pagado, ¿no? ¿Y por qué razón lo retiran? Sacadme de dudas.

@Iván González Cogolludo

Efectivamente, el 2 de septiembre Sega retiró de PS Store *Castle of Illusion*, una puesta al día del clásico de Mega Drive que fue todo un imprescindible del "plataformeo" en los 16 bits y que salió para PS3 en 2013. Si lo adquiriste en su día y quisieras volver a descargarlo en el futuro, Sega ha asegurado que sí podrás (aunque el juego ya no esté disponible para aquellos que quieran comprarlo), pero nosotros no lo eliminaríamos del disco duro... por si acaso. En cuanto a por qué lo retiran, seguramente sea una cuestión de licencias. Pasó lo mismo con *Dragon´s Crown*, que también fue retirado.



Castle of Illusion para PS3 es una "puesta al día" del clásico de 16 bits. Ha sido retirado del Store, por lo que ya nadie podrá comprarlo "de nuevas" aunque sí podrás descargarlo si ya lo compraste.

LA MANERA **MÁS FÁCIL** DE ACTIVAR ALGUNOS MENÚS

Accesos rápidos



PS4 ofrece una enorme cantidad de opciones que a veces nos obligan a navegar por varios menús para activar la correcta. Un poco tedioso y hasta desesperante a veces. Por suerte, también ofrece "vías rápidas" para acciones comunes. Aquí van algunas.

1. UNIRTE A UNA PARTIDA RÁPIDAMENTE



1 Amigos. Si quieres unirte a una partida sin tener que dar demasiadas vueltas, lo ideal es que primero consultes qué amigos tuyos están jugando. Hazlo desde el menú "Amigos/jugando ahora".



2 Únete. Cuando encuentres a alguien que esté jugando a lo que tú quieres, pulsa el botón de la derecha, "Unirse a la sesión". El juego se cargará y te conectarás a la misma partida.



3 Desde Grupos. Otra opción es buscar entre los grupos de chat de tus amigos disponibles (desde "Amigos" o desde "Grupos") y seleccionar el grupo que sepas que tiene gente jugando. Sitúate sobre uno de ellos y simplemente selecciona la opción "Unirse a sesión".

2. CÓMO CREAR UNA PARTIDA RÁPIDA

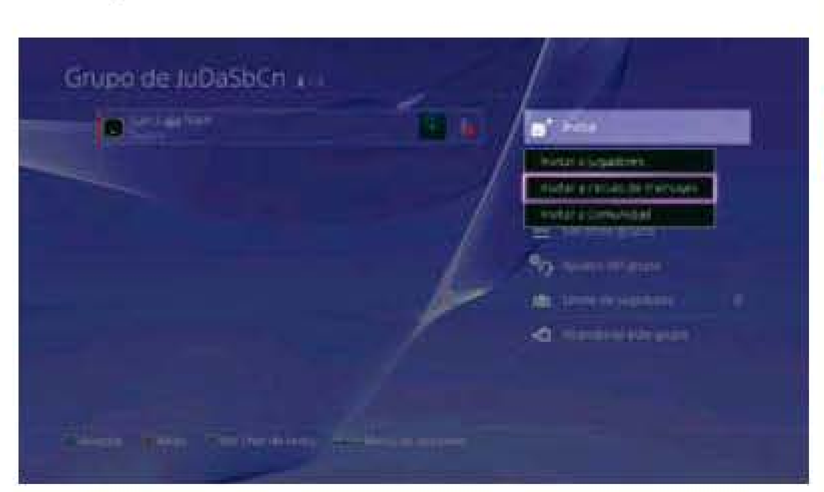
También se pueden crear partidas rápidas de una manera muy sencilla, siempre que hayas acordado ya con algunos amigos a qué vais a jugar y cuándo.



1 El juego. Arranca tu juego favorito de manera normal y asegúrate que tus amigos están en disposición de hacerlo también.



2 Grupo. Crea un Grupo de chat desde el menú habitual o entra en un grupo que ya hayas formado anteriormente.



3 Invita. Selecciona a los participantes del Grupo de chat y manda la invitación de unirse a la sesión a todos ellos en unos instantes.

3. CÓMO AJUSTAR LA MEZCLA DE AUDIO



1 Grupo. Debes estar unido a un chat de voz donde haya participantes. Crea uno o únete a alguno ya existente desde "Grupos".



2 Mezcla. Si el balance entre el volumen del chat y del juego no es el adecuado, deja pulsado el botón PS y entra en ajustar sonidos y dispositivos.



3 Ajusta. La cuarta opción es ajustar mezcla de audio. Una barra y un deslizador te permitirán cambiar el balance a tu gusto.

En 2 minutos...

UNA DE LAS MANERAS MÁS RÁPIDAS DE CREAR PARTIDAS en el futuro es Crear un Evento. En el Evento podrás estipular la hora de la partida, duración y participantes. La consola mandará invitaciones automáticamente a todos los jugadores que decidas y recordatorios justo antes de que empiece el evento. Incluso podrás configurarlo para que la consola se encienda sola, arranque el juego y cree el chat de voz. Para todo ello, ve a "Eventos/Crear eventos".



4. CÓMO CAMBIAR **LA PISTA DE MÚSICA** SIN SALIR DEL JUEGO

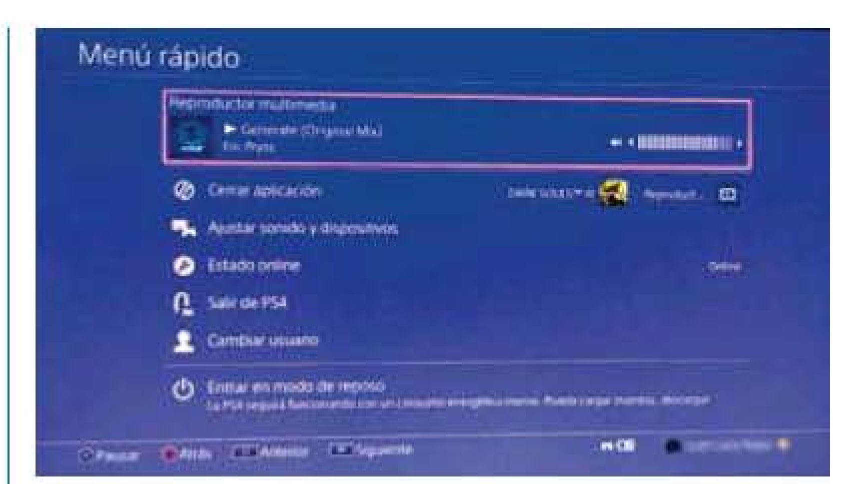
Si te gusta jugar oyendo tu propia música, melodías distintas a las del juego, habrás descubierto que puede resultar un poco tedioso cambiar de canción... Salvo que uses los menús rápidos, claro. Aquí te explicamos cómo.



1 Reproductor. Arranca el reproductor multimedia o alguna otra aplicación de música disponible en PS4, como Spotify.



2 Juega. Ahora podrás jugar con la música de fondo que te gusta, así que pon tu juego favorito de manera normal y disfruta.



3 Cambia de tema. Deja pulsado el botón PS. En el Menú rápido podrás seleccionar la pista (arriba), sin salir del juego ni entrar en el reproductor.

5. MODIFICAR **EL VOLUMEN DE LOS CASCOS** MIENTRAS JUEGAS

Si empiezas a jugar y ves que el volumen de tus auriculares no es el adecuado, puede ser un poco tostón salir del juego para realizar los ajustes pertinentes. Menos mal que hay otra manera más sencilla de hacerlo...



1 Juega. Arranca tu juego favorito y ponte los cascos, tanto si es porque vas a entrar en un chat de voz, como si es que prefieres al alta fidelidad.



2 Ajusta. Si el volumen no es adecuado para ti, deja pulsado el botón PS y entra en "Ajustar sonido y dispositivos". Verás el selector de volumen.

1. ALGUNOS TRUCOS PARA **ESCRIBIR MÁS RÁPIDO**

Introducir una dirección de correo electrónico o un password, puede ser un auténtico infierno con el teclado virtual. Y tratar de mantener una conversación fluida, aún más. Por suerte, hay algunos sistemas que nos pueden facilitar mucho las cosas...



1 Teclado. Cada vez que necesitemos escribir, aparecerá en pantalla un teclado virtual, en el que debemos seleccionar las letras con la cruceta. Un proceso lento, que puede mejorarse.



2 Táctil. Si arrastras la yema de los dedos por el panel frontal táctil este actuará como un "touchpad" de portátil y si lo pulsas marcarás la letra seleccionada.



3 Inclinaciones. Presiona R3 y podrás inclinar el Dual Shock para que los giroscopios y acelerómetros de su interior hagan moverse el cursor por el teclado virtual más rápidamente.

Ojo con....

SI TIENES UN MÓVIL A MANO y te has descargado la aplicación Playstation App podrás usar la pantalla como un teclado táctil. Para ello, en la consola ve a "Ajustes/ Ajustes de conexión de la Playstation App". Selecciona la app en tu móvil, luego la opción de uso como "Segunda pantalla" y teclea en la aplicación el código que aparecerá la tele. En la aplicación del móvil pulsa "Conectarse a PS4" y teclea el código que aparezca en pantalla.



¡QUE TODOS **TE VEAN JUGAR**!

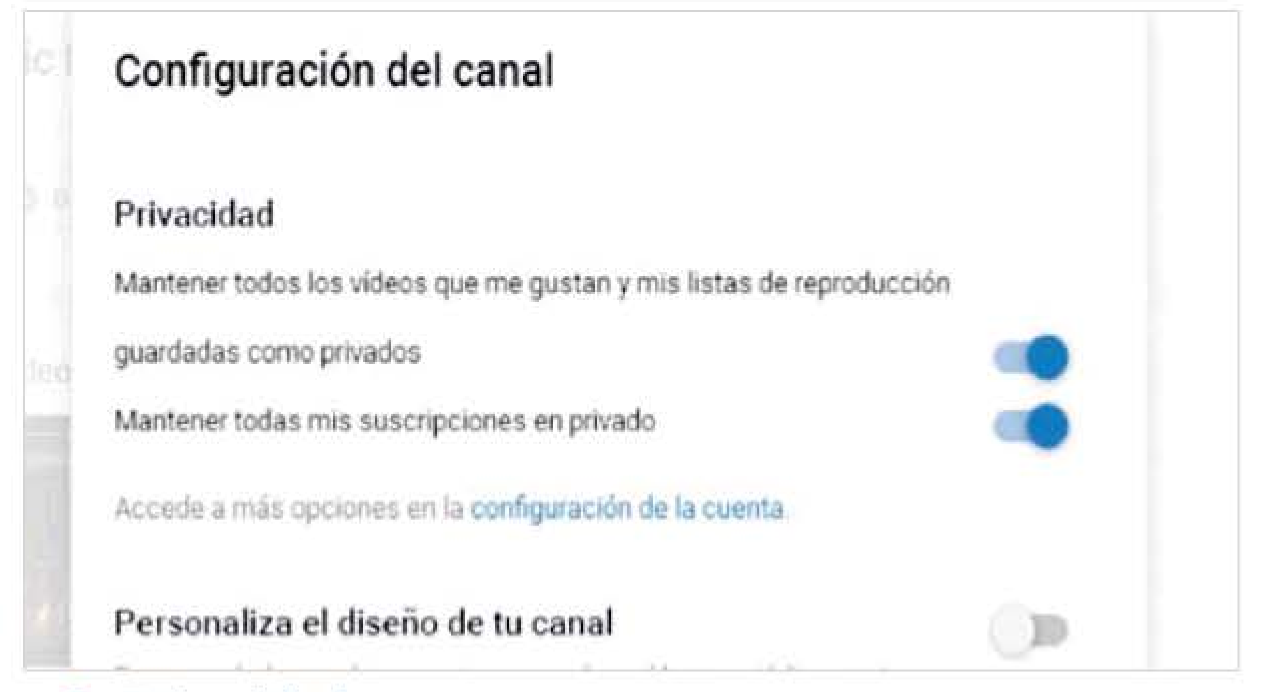
Retransmisiones

Plataformas como Twitch se han convertido en todo un trampolín para algunos jugadores o compañías, ya que permiten emitir en vivo partidas de cualquier juego. PS4 permite pasar por todo el proceso de manera sencillísima y con muchas opciones con las que contentar a tu audiencia.

1. ELIGE EL SERVICIO



1 Cuenta. Pulsa el botón SHARE mientras estás jugando y selecciona "Transmitir la partida". Puedes usar varios servicios: Youtube, Twitch, Ustream y Dailymotion. Debes crearte una cuenta en el servicio antes de empezar las retransmisiones. Lo ideal es que crees la cuenta desde un ordenador: es más fácil.



2 Privacidad. Recuerda configurar las opciones de privacidad de cada uno de estos servicios. Tómate unos instantes en revisar estas opciones y en decidir quién accede a tus canales. Que te vean jugar los que quieres que te vean, ni más ni menos. Hazlo por norma en cualquier servicio en el que te des de alta.



3 Canales. Si dentro del mismo servicio tienes diferentes canales, se te dará a elegir en cuál quiere transmitir, antes de iniciar la retransmisión.

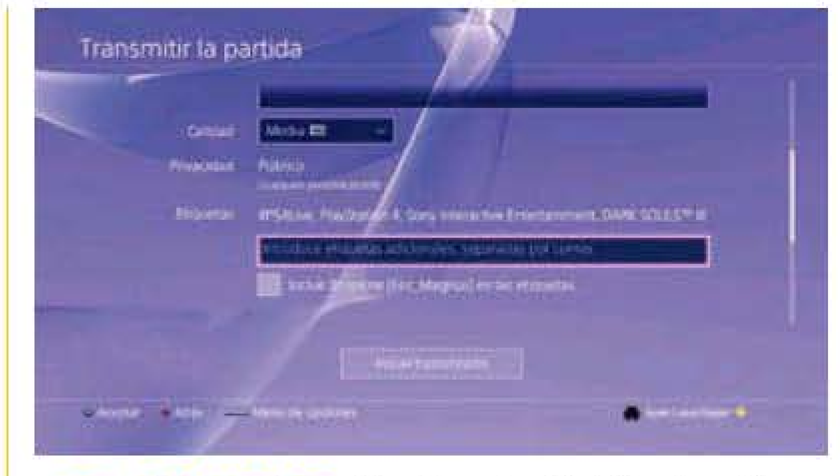


4 Fluidez. Si experimentas problemas en la tasa de imágenes de la transmisión, prueba a bajar la calidad de salida de vídeo desde la pantalla anterior al inicio de la emisión.

2. QUE LO VEA TODO EL MUNDO



1 Aprovecha el viaje. Puedes conseguir mayor difusión de tu retransmisión si lo publicas en Twitter, marcando la opción en esta pantalla, durante el proceso de inicio de retransmisión.



2 Etiquetas. No dejes de añadir tantas etiquetas como creas convenientes para que tu vídeo sea fácil de encontrar en las búsquedas. Piensa en palabras que la gente vaya a buscar.



3 Invita. Tampoco te olvides de enviar notificaciones a tus amigos, para informarles sobre tu retransmisión. Que estén al tanto de tus emisiones en todo momento. Pulsa en "Seleccionar jugadores".

3. OPCIONES AUDIOVISUALES



1 Tú solo. Si estás jugando online con más amigos conectados a un chat de voz y no quieres que se oigan sus comentarios, ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes avanzados/Ajustes de audio compartido" y desmarca "compartir audio del grupo".



2 Comentarios. Si quieres que todo el mundo vea los comentarios que escriben los espectadores ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes avanzados" y marca la opción "Mostrar mensaje a los espectadores y los comentarios de los espectadores".



3 Acceso rápido. Deja pulsado el botón Share y accede a "Ajustes retransmisión". La retransmisión se pausará y podrás cambiar los ajustes más rápidamente.



4 Cámara. Si dispones de una Playstation camera puedes usarla para que tu cara salga en la esquina superior derecha de la retransmisión. Conéctala y luego ve a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes avanzados" y marca "Incluir vídeo de la Playstation Camera en la transmisión".

Ojo con....

LOS COMENTARIOS OCUPAN UNA PORCIÓN IMPORTANTE DE LA PANTALLA DE VISUALIZACIÓN. Si quieres que sea vea a pantalla completa, accede a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes avanzados" y desmarca "Mostrar mensaje a los espectadores y los comentarios de los espectadores". Recuerda que para que sí que salgan, la resolución mínima establecida debe ser de 1080 i. Y si eres tú el espectador, no olvides que puedes usar la pantalla táctil de tu móvil o PS Vita para escribir los comentarios si las configuras como segunda pantalla.

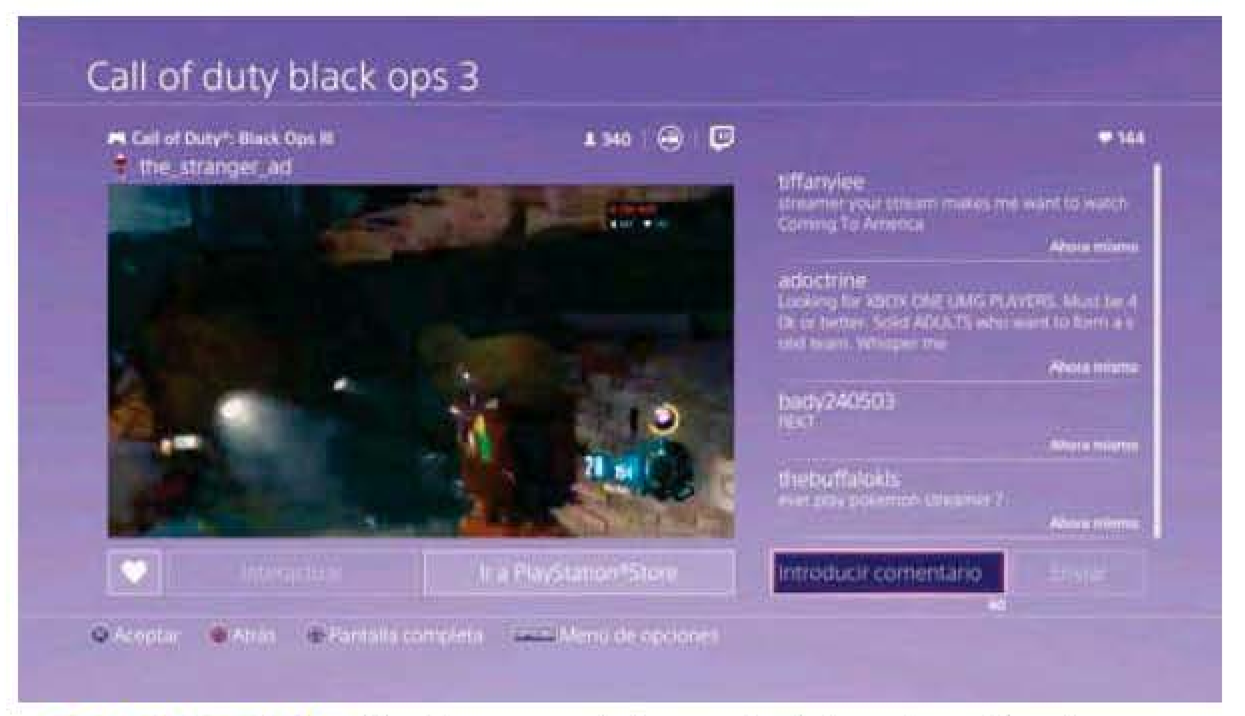
4. BUSCAR RETRANSMISIONES



1 Surtido. Accede al panel de retransmisiones desde la aplicación "En vivo desde Playstation". Se desplegará una selección de transmisiones.



2 Elige. La variedad es enorme pero puedes filtrarlas por la plataforma que lo emite (Youtube, Twitch, Ustream o Dailymotion), popularidad o juego.



3 Interactúa. Siendo ya espectador puedes interactuar dejando comentarios escritos que se verán reflejados en el margen de la derecha.

En 2 minutos...

ANTES DE TRANSMITIR CON PLAYSTATION CAMERA tómate tu tiempo. Para que tu rostro se vea claramente disminuye la luz que haya detrás de ti, especialmente si está dirigida a la cámara. Sitúate a una distancia de un metro más o menos y asegúrate de que las lentes están limpias y de que has retirado las láminas protectoras. Trastea con las opciones en a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajustes avanzados/Ajustes de vídeo de la cámara", especialmente la opción de "Detectar cara" y la del fondo cromático si detrás de ti hay un fondo liso.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME



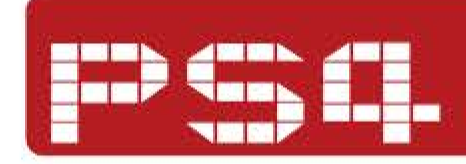


No Man's Sky ha hecho su agosto.

1. No Man's Sky (N)
2. Grand Theft Auto V (↑)
3. Formula 1 2016 (N)
4. Rocket League (↑)
5. Assetto Corsa (N)
6. Far Cry Primal (↑)
7. Call of Duty: Black Ops III (↓)
8. Uncharted 4 (↓)
9. Minecraft (=)
10. Deus Ex: Mankind Divided (N)



Deus Ex empieza su escalada.



ACCIÓN

ALIENATION — DISCO
» HOUSEMARQUE » 19,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un título de acción con pequeños toques roleros que os encantará si buscáis algo con lo que descargar adrenalina. NOTA **80**

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED. — DISCO
» BLIZZARD » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 54,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

GOD EATER 2: RAGE BURST — DISCO ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas, pero repetitivo y corto en lo técnico. NOTA **70**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 69,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

PLANTS VS ZOMBIES: GW 2 — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertidísimo juego de acción multijugador con mucho más contenido que el original. No te decepcionará. NOTA **81**

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

TMNT MUTANTES EN MANHATTAN — DISCO
» ACTIVISION » 44,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las Tortugas Ninja protagonizan un aburrido juego de acción y con un sistema de combate simple y caótico. NOTA **55**

TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece. NOTA **80**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA

GUILTY GEAR XRD REVELATOR — DISCO
» ARC SYSTEM WORKS » 49,99 € » 2 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Juego de lucha de corte clásico con infinidad de opciones, mucha profundidad y un apartado gráfico innovador. NOTA **88**

NARUTO SHIPPUDEN UNS4 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un nuevo reto para fans de Naruto y una fiel adaptación del final de la serie, aderezada con combates épicos. NOTA **88**

MORTAL KOMBAT X — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**

ONE PIECE: BURNING BLOOD — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

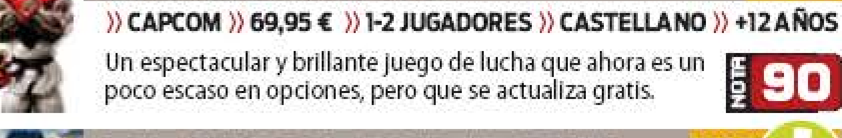
Los fans de One Piece disfrutarán de un correcto y estratégico juego de lucha, con el atractivo de los héroes del anime. NOTA **80**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO ¡Nuevo!
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA **90**





Tres razones para tener...

LEGO Dimensions







1. COLECCIONAR minifiguras LEGO y construir un gran surtido de vehículos son el principal aliciente de esta nueva propuesta en la que los "muñecos" cobran vida en un juego a lo *Disney Infinity*.

2. IRRESISTIBLES "CROSSOVERS". En sus 14 niveles "de serie" se fusionan universos tan dispares como "El Señor de los Anillos", "Los Simpsons", *Portal 2*, "Cazafantasmas" o "Scooby-Doo".

3. DESARROLLO "MADE IN LEGO". Y todo bajo un desarrollo marca de la casa, que mezcla acción, saltos y puzles originales. Apto para todos los públicos y lleno de humor y de guiños "frikis".

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución francesa con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87




BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95



DYING LIGHT — DISCO
» WARNER » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo...
NOTA 88



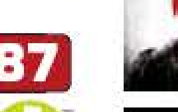

FIREWATCH
» CAMPO SANTO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una propuesta refrescante y con un gran guión pero las nulas consecuencias de las decisiones lo estropean.
NOTA 80




GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94




INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87




INSIDE — ¡Nuevo!
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90



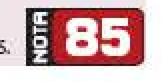
JUST CAUSE 3 — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una divertida y explosiva aventura de acción que sería aún mejor si se solucionaran ciertos problemas técnicos.
NOTA 84



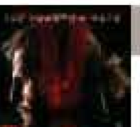
LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR — DISCO
» WARNER » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92



LEGO DIMENSIONS — DISCO — ¡Nuevo!
» WARNER » 74,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras.
NOTA 85

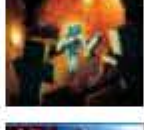
MAD MAX — DISCO
» WARNER » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN — DISCO
» KONAMI » 69,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97



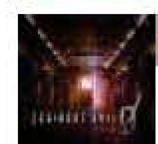
MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86



MIRROR'S EDGE: CATALYST — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Parkour y exploración con una estética única que mejora en todo al primero. Una experiencia fresca y original.
NOTA 92



NO MAN´S SKY — DISCO — ¡Nuevo!
» SONY » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA 82



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable.
NOTA 85



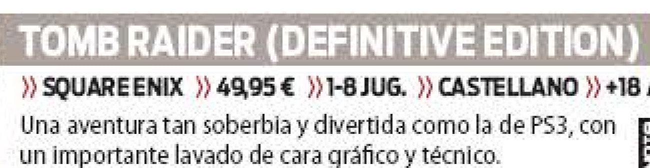
SAINTS ROW IV: RE-ELECTED — DISCO
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea.
NOTA 88



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

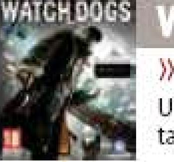


TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION) — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 64,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87



WATCH DOGS — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95€



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles y todas la mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95€

Gracias a esta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95€



Quizás pensando en el supuesto nuevo modelo de PS4, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90€



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95€



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound BlasterX H7
CREATIVE LABS | 159,99€



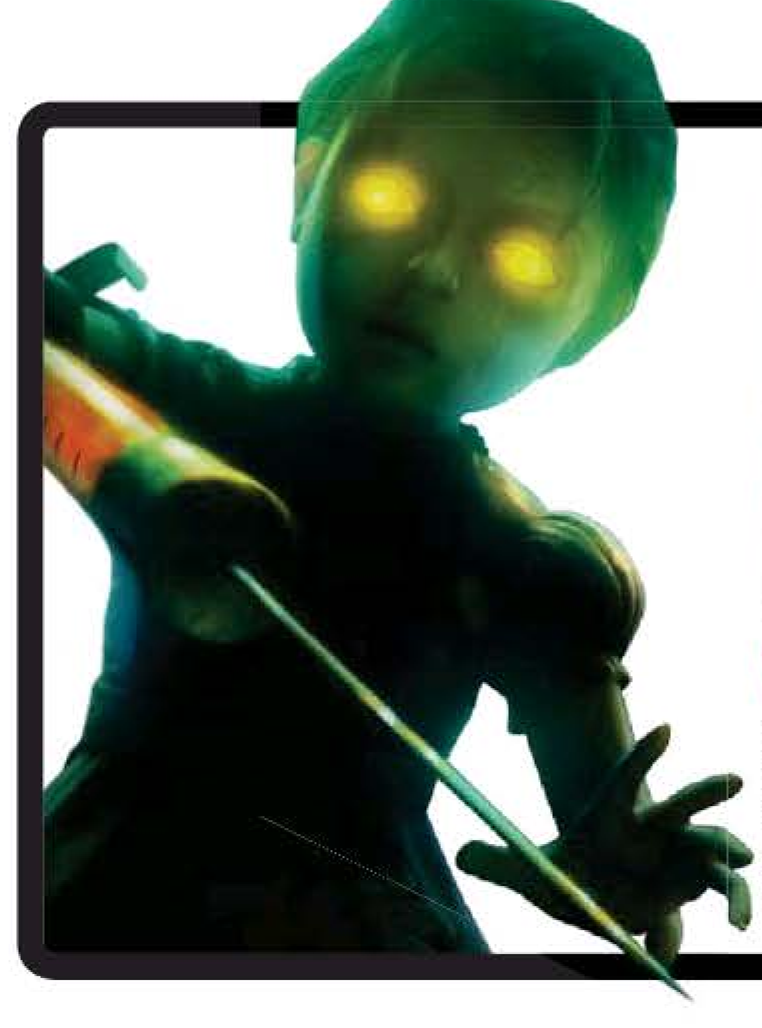
Un fantástico headset fabricado con materiales de alta calidad y que proporcionan sonido 7.1 contundente y claro. Incorpora micro desmontable con reducción de ruido, mando a distancia y se conectan vía USb a nuestra PS4.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99€



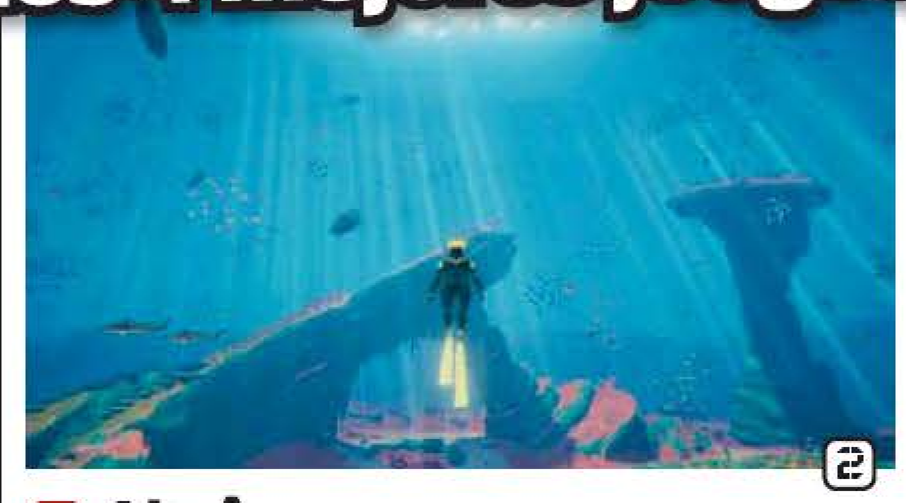
Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los 4 mejores juegos



1 BioShock: The Collection

Cuando leáis estas líneas, ya habremos podido sumergirnos (nunca mejor dicho) en una de las trilogías más inolvidables de la pasada generación. Los dos primeros *BioShock* se ambientan en Rapture, una ciudad en el fondo del Atlántico. El tercero, *Infinite*, tiene lugar en los cielos, aunque esconde una sorpresa.



2 Abzû

La primera creación de Giant Squid, sello fundado por Matt Nava (director de arte de *Flower* y *Journey*) es uno de los "indies" más interesantes de los últimos meses. Su título viene de las palabras antiguas ab (océano) y zu (para conocer). Casi podríamos considerarlo una especie de *Journey* pero bajo el mar.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 The Last Guardian

»PS4 »SONY »AV. DE ACCIÓN »25 DE OCTUBRE

Hemos esperado a Trico durante 7 años, pero aún así, este mes que falta para que *The Last Guardian* salga a la venta se nos va hacer eterno. Pero merecerá la pena.



2 Watch Dogs 2

»PS4 »UBISOFT »ROL »15 DE NOVIEMBRE

El primero prometía mucho y nos terminó decepcionando, pero para esta segunda entrega sus creadores parecen haberse puesto las pilas. Pinta bastante bien.



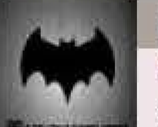
3 Final Fantasy XV

»PS4 »SQUARE ENIX »ROL »29 DE NOVIEMBRE

La saga de rol consolera más popular en nuestro país se ha retrasado hasta el 29 de noviembre. Un retraso para poder pulirlo y que luzca tan bien como se merece.



AV. GRÁFICAS



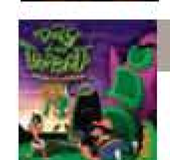
BATMAN: THE TELLTALE SERIES EP. 1 ¡Nuevo!
»TELLTALE GAMES »5,99€ »1 JUG. »CASTELLANO »+18 AÑOS

Primer episodio de una aventura centrada en la narrativa con una interesante trama que es fiel al espíritu de Batman. NOTA **80**



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
»REVOLUTION »29,99€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
»DOUBLE FINE »14,99€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**

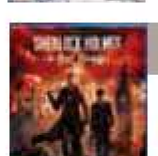


GAME OF THRONES SEASON 1 — DISCO
»TELLTALE »29,95€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Una aventura digna de la serie, con una profunda narrativa, decisiones difíciles de digerir y momentos de acción. NOTA **78**

LIFE IS STRANGE — DISCO
»SQUARE-ENIX »34,95€ »1 JUG. »CASTELLANO »+16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
»BIGBEN »59,99€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**

DEPORTIVOS



FIFA 16 — DISCO
»EA SPORTS »69,95€ »1-22 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

Aunque peca de continuista, *FIFA 16* es un gran juego de fútbol tanto estéticamente como a la hora de jugar. NOTA **89**



NBA 2K16 — DISCO
»2K SPORTS »49,95€ »1-10 JUG. »CASTELLANO »+3 AÑOS

Visual Concepts vuelven a superarse con un simulador de basket absolutamente magistral a todos los niveles. NOTA **93**

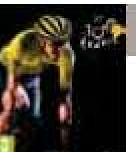
PES 2017 — DISCO ¡Nuevo!
»KONAMI »54,99€ »22 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA **85**



ROCKET LEAGUE
»PSYONIX »19,99€ »8 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**



LE TOUR DE FRANCE 2016 — DISCO
»CYANIDE »49,99€ »2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Tiene buenas ideas y es fiel al espíritu del ciclismo... lo que es contraproducente en cuanto a disfrute. Sólo para muy fans. NOTA **65**

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
»FROM SOFTWARE »59,95€ »1-4 JUG. »CASTELLANO »+18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**



DARK SOULS III — DISCO
»BANDAI NAMCO »69,99€ »6 JUG. »CASTELLANO »+16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

DEX: ENHANCED EDITION — DISCO
»BADLAND »19,95€ »1 JUG. »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un RPG de acción que te enganchará a poco que te guste la ambientación "cyberpunk", a pesar de sus limitaciones. NOTA **78**

DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO
»EA GAMES »39,99€ »4 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FALLOUT 4 — DISCO
»BETHESDA »69,95€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
»SQUARE ENIX »49,95€ »1 JUG. »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



FINAL FANTASY XIV ONLINE: COMPLETE EXPERIENCE — DISCO
»SQUARE ENIX »39,95€ »MASIVO »INGLÉS »+16 AÑOS

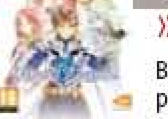
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar cuotas. NOTA **86**

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
»ATLUS »59,99€ »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D con el sello inconfundible de Vanillaware y Kamitami. NOTA **90**

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO
»SEGA »69,99€ »1 JUGADOR »INGLÉS »+16 AÑOS

Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo. NOTA **70**



TALES OF ZESTIRIA — DISCO
»BANDAI NAMCO »59,95€ »1 JUG. »CASTELLANO »+16 AÑOS

Basado en el popular manganime, es un J-RPG con buen planteamiento pero algo sencillote y bastante repetitivo. NOTA **88**



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
»BETHESDA »69,95€ »MASIVO »INGLÉS »+18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**



THE WITCHER III WILD HUNT — DISCO
»BANDAI NAMCO »69,99€ »1 JUG. »CASTELLANO »+18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

... con ambientación submarina



3

SOMA

Desarrollada por el estudio sueco Frictional Games, *SOMA* es una espeluznante aventura en primera persona que se desarrolla en la base submarina (supuestamente abandonada) en el fondo del Atlántico llamada Pathos-II. Si tenéis ocasión, no dejéis de probarlo. Es uno de esos juegos que dejan huella.



4

Song of the Deep

Insomniac Games (creadores de éxitos como la serie *Resistance*) nos sorprendieron hace unos meses con un pequeño juego descargable de lo más recomendable. Una colorida propuesta en 2D al más puro estilo "metroidvania" en la que una chica llamada Merryn debe encontrar a su padre, perdido en el mar.

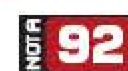
PLATAFORMAS



FEZ

» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.

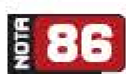


NOTA 92

ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".



NOTA 86



UNRAVEL

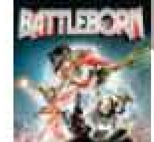
» ELECTRONIC ARTS » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Logra un equilibrio casi perfecto entre estética, mensaje y jugabilidad. Aún con fallos, atrapa hasta el final.



NOTA 86

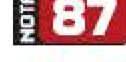
SHOOT'EM UP



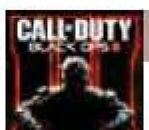
BATTLEBORN — DISCO

» 2K GAMES » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una atractiva mezcla de géneros, para jugar solo o en compañía. Original, variado y artísticamente impecable.



NOTA 87



CALL OF DUTY: BLACK OPS III — DISCO

» ACTIVISION » 69,99 € » 1-18 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" brillante y cargado de contenido, que mejora anteriores entregas, pero peca de conservador.

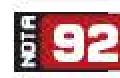
NOTA 91



DESTINY: EL REY DE LOS POSEÍDOS — DISCO

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".



NOTA 92

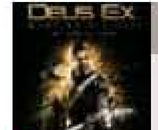


DOOM — DISCO

» BETHESDA » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.

NOTA 90



DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO ¡Nuevo!

» EIDOS » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

NOTA 94



FAR CRY PRIMAL — DISCO

» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Las mecánicas habituales de la saga, pero ambientado en la prehistoria, con garrotes, arcos, mamuts...

NOTA 83



OVERWATCH — DISCO

» BLIZZARD » 69,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.



NOTA 90

STAR WARS BATTLEFRONT — DISCO

» EA GAMES » 69,95 € » 1-40 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Batallas muy espectaculares y fieles a la trilogía clásica, aunque ofrece poco contenido y no hay modo Campaña.



NOTA 88

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO ¡Nuevo!

» 505 GAMES » 49,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90

DIRT RALLY — DISCO

» CODEMASTERS » 69,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.

NOTA 92



DRIVECLUB — DISCO

» SONY » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.

NOTA 89

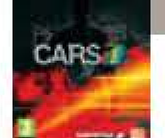


F1 2016 — DISCO ¡Nuevo!

» CODEMASTERS » 64,99€ » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.

NOTA 86



PROJECT CARS — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.

NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME — DISCO

» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.

NOTA 78

VARIOS



FAT PRINCESS ADVENTURES

» SONY » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura desenfadada y repleta de humor ideal para jugar con amigos y sacar el niño que tenemos dentro.

NOTA 76

GUITAR HERO LIVE

» ACTIVISION » 114,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Innova gracias a la nueva guitarra y GHTV, un modo que elimina los DLC... pero pone ese contenido en la nube.

NOTA 85



ROCK BAND 4 — DISCO

» HARMONIX » 59,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Formar una banda con guitarra, batería, voz y bajo es tan divertido como en PS3, pero muy parecido.

NOTA 83



THE ESCAPISTS: THE WALKING DEAD — DISCO

» TEAM 17 » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Adapta el desarrollo de *The Escapists* al universo *The Walking Dead*, con estética pixelada. Se hace repetitivo.

NOTA 70



THE WITNESS

» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Toukiden 2** (N)
PS4/ PS VITA | TECMO KOEI | ACCIÓN



El rol y la acción "made in Tecmo Koei" copan este mes la lista de éxitos en Japón. Nula presencia "occidental"...

2 **Genkai Tokki: Seven Pirates** (N)
PS4 | COMPILE HEART | ROL

3 **The Idolmaster: Platinum Stars** (N)
PS4 | BANDAI NAMCO | SIMULACIÓN

4 **Ys VIII: Lacrimosa of Dana** (↓)
PS4/PS VITA | FALCOM | ROL

5 **Dynasty Warriors: Eiketsuden** (N)
PS4 | TECMO KOEI | ACCIÓN

EE.UU.

1 **No Man's Sky** (N)
PS4 | SONY | AVENTURA



Polémicas aparte, *No Man's Sky* vendió más de 400.000 unidades en su primera semana (sin contar las ventas en digital).

2 **Call of Duty: Black Ops III** (↑)
PS4 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Uncharted 4** (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **The Division** (↑)
PS4 | UBISOFT | ACCIÓN

5 **Overwatch** (↓)
PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP

EUROPA

1 **Uncharted 4** (↑)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Y en Europa parece que apostamos por los "valores seguros": juegazos que no son novedad pero de calidad contrastada.

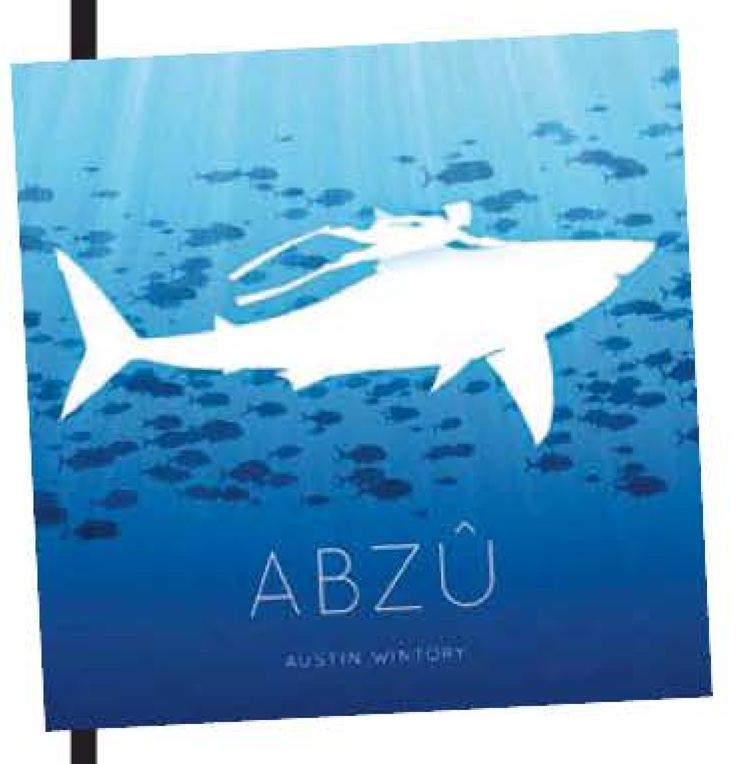
2 **Overwatch** (=)
PS4 | BLIZZARD | SHOOT'EM UP

3 **DOOM** (=)
PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP

4 **LEGO Star Wars** El Despertar de la Fuerza (↓)
PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Rocket League** (=)
PS4 | 505 GAMES | DEPORTIVO

MÁS QUE JUEGOS



Banda sonora ABZÛ

austinwintory.bandcamp.com/album/abz | 7$

Austin Wintory acompaña perfectamente con su música esta majestuosa aventura submarina. Por sólo siete dólares podemos hacernos con esta BSO y reconocer el trabajo de un compositor que ya tiene experiencia creando melodías para este tipo de propuestas, ya que la BSO de *Journey* también es suya.



Funko Pop Attack on Titan

www.game.es | Varios precios

La locura de las figuras Funko Pop parece no tener fin y no hay licencia que se le resista, incluyendo franquicias niponas pero de gran calado en occidente como "Ataque a los Titanes", con sus principales protagonistas: Eren Jaeger, Mikasa Ackerman, el Titán Colosal...

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS VITA



CoD regresa a lo más alto de la lista.

1. COD: Black Ops Declassified (sube)
2. Minecraft (sube)
3. LEGO Star Wars Ep.VII (baja)
4. Lego Jurassic World (sube)
5. NFS Most Wanted (sube)
6. God Eater 2: Rage Burst (N)
7. FIFA 15 (baja)
8. Dragon Ball Z: Battle Of Z (baja)
9. LEGO Batman 3 (sube)
10. Assassin's Creed Chronicles (baja)



God Eater 2 (con *GE: Resurrection*) entra fuerte.

PS VITA

AVENTURA

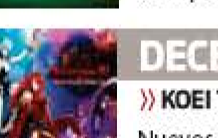


ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

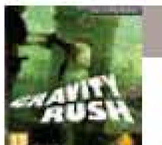


BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82



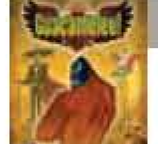
DAY OF THE TENTACLE
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89



DECEPTION IV NIGHTMARE — DISCO
KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

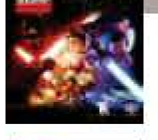


GRAVITY RUSH — DISCO
SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



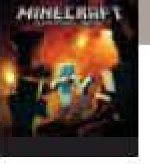
GOD EATER 2 RAGE BURST — DISCO ¡Nuevo!
BANDAI NAMCO » 39,99 € » 4 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas. Incluye gratis la descarga de *Resurrection*. NOTA 75

GUACAMELEE! — DISCO
DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92



MINECRAFT — DISCO
MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SEVERED
DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

TITAN SOULS
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

PLATAFORMAS

BABOON!
RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

FEZ
POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

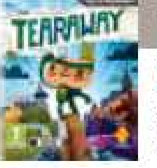
JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

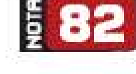


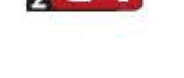
RAYMAN LEGENDS — DISCO
UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

ROGUE LEGACY
CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



TEARAWAY — DISCO
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84







» Abrigo Adam Jensen *Deus Ex: Mankind Divided*

www.musterbrand.com/collections/deus-ex | 289 €

Dentro de poco empezará el frío, así que ya puedes empezar a ahorrar para hacerte con este abrigo "tres cuartos", elaborado con materiales de primera calidad y con un diseño inspirado en el que lleva Adam Jensen en *Deus Ex: Mankind Divided*. Además, Musterbrand tiene ropa de otras franquicias, como *Uncharted*.



» Llaveros PlayStation

www.game.es | 4,99 €-5,99 €

Hazte con el llavero-réplica de la consola más vendida de la historia (PS2) o deja claro con qué consola empezaste a leernos (nuestra querida PlayStation gris) o tu pasión por la consola que más te hace disfrutar ahora mismo (PS4). Hay más modelos de otras consolas y son pequeños, variados y están bien detallados.

ROL



ADVENTURES OF MANA — DISCO
» SQUARE ENIX » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Un RPG acción, remake de un clásico de los 90, que se estrena en Vita con un ameno desarrollo, aunque es un poco simplón. NOTA **73**





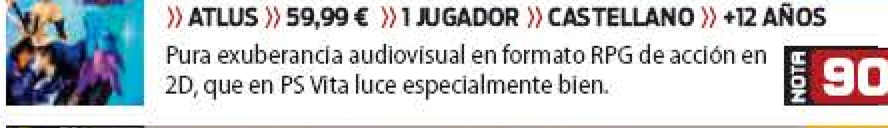
CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA **82**



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA **89**



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
» ATLUS » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA **90**





PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**





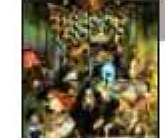
TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA **86**



UNEPIC
» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA **80**



ACCIÓN



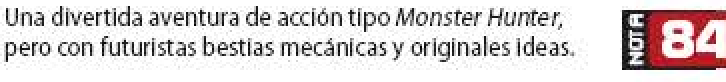
DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**



EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 39,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA **82**



FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA **84**





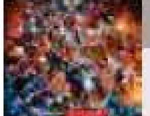
GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
» BADLAND GAMES » 39,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS
Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetivivo "shooter" sobre raíles. NOTA **69**



HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**



KILLZONE MERCENARY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**



MOBILE SUIT GUNDAM EXTREME VS-FORCE — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 39,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS
Si te gustan los juegos de mechas, disfrutarás de su asequible jugabilidad y ameno desarrollo, pese a sus fallitos técnicos. NOTA **68**



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

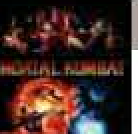


TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**



LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA **75**





MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA **90**



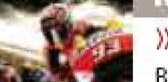
ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA **90**

VELOCIDAD





MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **83**



MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,95€ » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA **79**



WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI | 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



John Yesterday y Pauline son los protagonistas de la aventura. Saltando a través de la Historia, tendrán que recuperar una moneda especial para repetir un ritual.

PS4 | PÉNDULO STUDIOS | AVENTURA | 13 DE OCTUBRE

Yesterday Origins

UN VIAJE A LA **INMORTALIDAD**

Tras cuatro años de silencio, el equipo español Péndulo Studios, volverá en octubre con *Yesterday Origins*, una aventura gráfica que hace de precuela y secuela de *New York Crimes* (*Yesterday*), juego de PC con el que lograron multitud de premios. Ahora se han aliado con Microïds, otra de las grandes compañías del género en Europa, para ofrecernos un thriller adulto y lleno de misterios. La aventura nos meterá en la piel de John Yesterday, protagonista de la primera entrega, que tras ser víctima de un ritual ha conseguido el don de la inmortalidad. El problema es que cada vez que muere pierde la memoria. Nuestra misión será ayudarle a repetir el rito sin fallos, para lo que necesitamos encontrar una moneda especial. Por desgracia, no somos los únicos interesados en este preciado objeto y pronto estaremos en dificultades y tendremos que huir pasa salvar nuestra "no vida".

Al más puro estilo de las aventuras gráficas clásicas, *Yesterday Origins* nos hará viajar desde la España de la Inquisición en el siglo XV, hasta el París del siglo XXI y otras localizaciones que conviven entre el pasado y el presente. Con una interfaz muy limpia, las mecánicas se basan en el uso del "point & click" para explorar los escenarios, recolectar objetos y combinarlos. Los puzles son una de las partes esenciales del juego y han aumentado en dificultad frente a la anterior entrega. Además, no faltarán conversaciones con personajes de lo más variopinto, que nos darán pistas para continuar por el buen camino.

A nivel artístico, nos ha gustado mucho. Sigue manteniendo la estética cómic, aunque ha evolucionado positivamente y la ambientación está muy cuidada, en especial a la hora de representar la Inquisición española. El paso al motor Unity les ha permitido crear muchos más elementos cinematográficos (como sombras dinámicas) y desarrollar tanto los personajes como los objetos en 3D. A pesar de algún problema con los tiempos de carga, nos hemos quedado con ganas de conocer más sobre el destino de John Yesterday. El mes que viene lo descubriremos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Una aventura gráfica adulta, un thriller con una profunda narrativa, humor negro y un poco de Historia de por medio que te invita a explorar y a involucrarte en la trama. Nos obligará a pensar para resolver sus puzles.



Los puzles serán uno de los protagonistas de la aventura y no serán fáciles. ¡Mira al pajarito!





Interactuar con otros personajes será fundamental. Nos cruzaremos con más de 25 personajes distintos, a cual más particular.

SE PARECE A...

Tiene ciertas similitudes con *Broken Sword* y *La abadía del crimen*: París, una pareja mixta de protagonistas, unos monjes españoles, viajes por el mundo... También a *Secret Files* o *La Fuga del Monkey Island*. Y, por supuesto, a otros juegos de Péndulo.



BROKEN SWORD

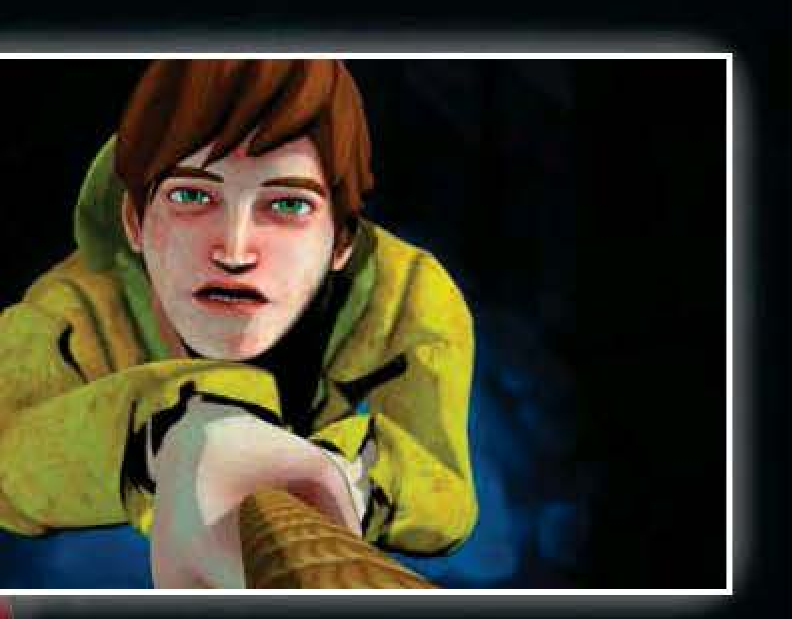
Yesterday Origins recuerda a la saga de Charles Cecil en varios elementos: Edad Media, París, una pareja protagonista...



LA FUGA DEL MONKEY ISLAND

El humor, aquí más negro, y el uso del 3D para recrear a los personajes recuerdan a la cuarta entrega de Guybrush Threepwood.

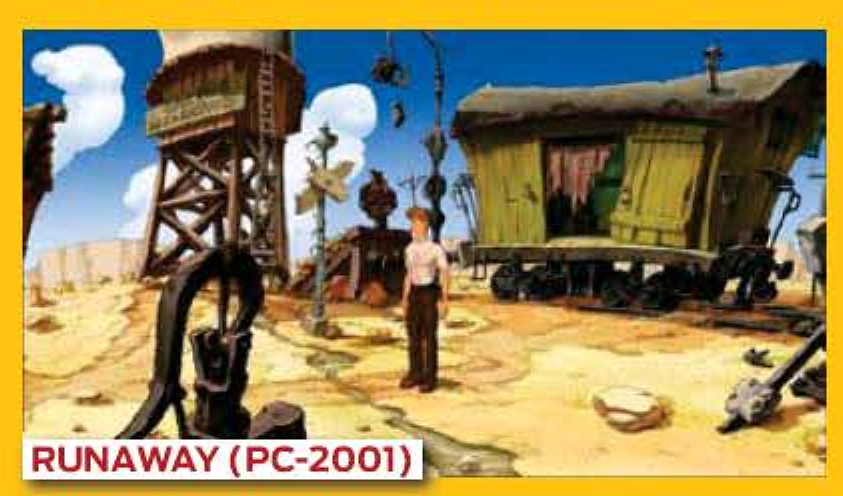
Yesterday Origins es una aventura gráfica clásica, al estilo años 90, en la que tendremos que explorar, recolectar objetos y resolver multitud de puzles.



PÉNDULO STUDIOS: "POINT & CLICK" A LA ESPAÑOLA

Para hablar de Péndulo Studios nos tenemos que remontar hasta el año 1994, momento en el que cuatro amigos decidieron unirse para hacer de su pasión por las aventuras gráficas su medio de vida. Así nacía uno de los estudios más importante del género y su primer juego, *Igor: Objetivo Uikokahonia*. Después vinieron *Hollywood Monsters*, *Runaway* o *New York Crimes* para PC. Con *Yesterday Origins* saltan a consola.

HOLLYWOOD MONSTERS (PC-1997)



RUNAWAY (PC-2001)

■ Marco Reus, la estrella del Borussia Dortmund, ha sido elegido como portada, tras ganar en una votación popular a James Rodríguez, Eden Hazard y Anthony Martial.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | DEPORTIVO | 27 DE SEPTIEMBRE

FIFA 17

EL "BICHO" DEL FÚTBOL VIRTUAL VUELVE EN PLENITUD

Cuando dio el salto a PS4, EA Sports optó por no arriesgar con *FIFA*, su saga estrella. Se introdujo un nuevo motor, Ignite, pero lo cierto es que las entregas de las tres últimas temporadas no supusieron una gran evolución respecto a PS3. Eso sí, el nivel alcanzado en la anterior generación fue excelso, por lo que la inercia de trasladar el modelo funcionó, hasta el punto de que *FIFA 16* es el tercer juego más vendido de PS4, con más de 8 millones de copias. Por suerte, la directiva ha despertado de los laureles del triunfo y, este año, nos agasajará con una plantilla llena de fichajes.

El control será lo que se mantenga más parecido al año pasado, pero, a priori, con un ritmo un poco más lento y con pequeños cambios que contribuirán a que todo sea más natural. *FIFA* siempre ha sido la reina de las licencias, y esta entrega tendrá en exclusiva la liga española, a lo que se añade el foco que se ha puesto en la inglesa, con sus veinte entrenadores perfectamente recreados. Hasta se ha introducido la liga japonesa, para tratar de conquistar el único mercado donde *PES* sigue ganándole la partida.

Entre los modos de juego, destacará El Viaje, una experiencia cinematográfica que mostrará la vida de Alex Hunter, un recién llegado a la Premier League, tanto dentro como fuera del campo. En él, saldrán hasta futbolistas reales que han participado en el desarrollo, como Harry Kane o Dele Alli. Además, el modo Carrera tendrá un sistema financiero más real, con expectativas de éxitos, difusión de la marca o desarrollo de la cantera. Ultimate Team también presentará novedades, como torneos de fin de semana y mensuales. Para terminar, se ha adoptado el famoso motor Frostbite. Vuelve el "tiki-taka". ■

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Tras varios años de conformismo, EA Sports parece haberse puesto las pilas y *FIFA 17* presentará importantes novedades en todos sus frentes: control, modos de juego, licencias en exclusiva, apartado técnico... El "bicho" está en forma.







La Premier League será la liga mejor recreada. Veremos, incluso, a Mourinho, Guardiola o Wenger.

En El Viaje, veremos la llegada a la Premier League de un joven, con un estilo cinematográfico.

El motor Frostbite dará lo mejor de sí en la iluminación y en la recreación de los rostros.

Los tres primeros *FIFA* de PS4 fueron muy continuistas, pero esta entrega nos agasajará con una plantilla llena de fichajes de calidad.

» SE PARECE A...

PES 2017

El juego de Konami se ha adelantado dos semanas al de EA Sports para tratar de sacarle ventaja al principio de la temporada.

NBA 2K17

FIFA se ha fijado en la saga baloncestística de 2K para plantear un modo Carrera cinematográfico y dar más opciones de gestión.

PS4 | AVANCE (LINCE WORKS) | AVENTURA | SEPTIEMBRE

Aragami

EL NINJA DE LAS **SOMBRAS**

El estudio barcelonés Lince Works por fin ha terminado el largo desarrollo de *Aragami*, un juego que se inició como un proyecto fin de carrera bajo el nombre de *Twin Souls: The Path of Shadows* y que gracias al impulso de Sony y su estrategia de apoyo al desarrollo local, PlayStation Talents, está a punto de estrenarse en PS4. *Aragami* es un juego de infiltración que mezcla mecánicas de sigilo al estilo de la saga *Tenchu*, con el uso de poderes tipo *Dishonored*. Nuestro héroe, un ninja devuelto a la vida, puede usar los poderes de la oscuridad para, por ejemplo, desplazarse rápidamente a través de las sombras. De hecho, Aragami tendrá a su disposición una completa rueda de poderes, que podrá emplear siempre y cuando se encuentre amparado en la seguridad de las sombras.

Como corresponde al género, no podremos afrontar las misiones a lo loco. Tendremos que medir nuestros movimientos, ocultarnos y usar sabiamente nuestros poderes. Y todo con una estética muy especial (y muy nipona) que no deja indiferente. Además, el juego se venderá en una edición Coleccionista exclusiva para España que incluirá una caja especial, Artbook en tapa dura de 36 páginas, BSO en formato físico, Katana USB de 8 Gb con soporte y un póster.

» SE PARECE A...: **TENCHU**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



El sigilo es la clave de esta original aventura, lo que no impedirá que Aragami, un ninja no-muerto, demuestre su habilidad con las armas blancas.



Uno de nuestros poderes más llamativos consistirá en invocar un inmenso dragón "oscuro" que se tragará, literalmente, a los enemigos.

La historia de Team ICO

El gran talento de Fumito Ueda y esa persecución constante por la inmersión total del jugador, han convertido sus juegos en auténticas obras maestras.

Porque todo lo que rodea a Team ICO va asociado a su director y diseñador, Fumito Ueda, pieza esencial sin la cual no estaríamos hablando de un estudio que se ha desmarcado del desarrollo convencional de videojuegos para mostrar al mundo auténticas obras de arte en movimiento. Indagando en el pasado lúdico de Ueda encontramos pasiones de juventud como el *Smash Ping Pong* de Konami para Famicom Disk, un buen recuerdo de la paleta de color de Sega Mark III y experiencias jugables en Mega Drive y Super Famicom.

Sus primeros pinitos en animación CG

fueron con un Amiga para Kansai Television, con el que también pudo disfrutar y beber de mitos como *Another World* o *Flashback*. En sus ratos libres trabajaba en sus propios proyectos, que presentó a WARP para conseguir un trabajo relacionado con el sector del videojuego. Bajo la batuta del gran Kenji Eno se dedicó a labores de animación en *D no Shokutaku: Director's Cut* y principalmente en *Enemy Zero*. Pero Ueda quería hacer su propio juego y probó suerte con Sony Computer Entertainment, tremendamente impresionado por *Parappa the Rapper* y *Kurushi*. Fumito Ueda comenzó a trabajar en Sony en 1997, a escasos metros de Polyphony, que por aquel entonces estaban desarrollando el primer *Gran Turismo*. Sony le dio libertad total y tres meses para realizar una demo movie de *Ico*, antes de dar luz verde al proyecto en la primera PlayStation, de la mano del experimentado productor Kenji Kaido. Ueda quería crear un juego diferente y artístico, imaginativo y a la vez realista, y para ello reclutó a dos programadores, cuatro artistas y un diseñador sin experiencia en el mundo del videojuego. Así nació Team ICO, que alcanzó la veintena de integrantes. Cifra que contrastaba con el centenar de personas encargadas de *The Legend of Dragoon* en las mismas oficinas. Tras dos años de desarrollo, Team ICO se dio de bruces con las limitaciones de PlayStation y tras sopesar la situación, decidieron trasladar las aventuras de Ico y Yorda al Emotion Engine de PlayStation 2. Esto permitió contar con un motor gráfico acorde con las ambiciones de Ueda, animaciones de mayor calidad y efectos de luz nunca vistos en consola. Después de dos años de desarrollo más, en 2001 (USA y Japón) y 2002 (Europa) *Ico* vio la luz. El concepto de "chico coge mano de chica", su entorno artístico, la ausencia de marcadores, la existencia de un solo tipo

Fumito Ueda, un espíritu libre

El alma de Team ICO nació en Tatsuno en 1970 y se graduó en la Universidad de Arte de Osaka en 1993. Sus primeros trabajos fueron en WARP como animador en *D no Shokutaku: Director's Cut* y *Enemy Zero*, bajo la batuta de Kenji Eno. En 1997 inició su carrera en Sony C.E. y comenzó a desarrollar *Ico*.

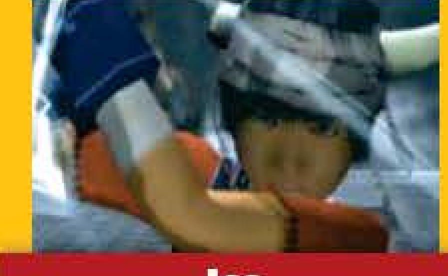
Para jugar en HD y en 3D...

En septiembre de 2011 apareció esta recopilación de los dos títulos de Team ICO para PS3. La conversión fue llevada a cabo por Bluepoint Games que se encargó de ofrecer 30 frames de manera estable para ambos juegos, gráficos en HD, trofeos y la oportunidad de disfrutarlos en 3D. ¿Aún no lo tienes?



Los protagonistas de las leyendas de Team ICO

Si hay algo que destaca en las creaciones de Team ICO es la fuerza de sus personajes. La determinación de Ico, la espiritualidad de Yorda, la vehemencia de Wander, la rotundidad de Agro, la majestuosidad de los Colosos... Por eso permanecen en nuestra memoria.



Ico
Nació con cuernos y eso le convirtió en maldito. Con tan solo doce años se enfrentará a las Sombras, por él y por Yorda.



Yorda
A la hija de la Reina no le espera un destino agradable. No habla el mismo idioma que Ico, pero sus manos entrelazadas sí.



Las sombras
Intentarán por todos los medios sumir a Yorda en la oscuridad y cumplir así la voluntad de la Reina, su madre.



Wander
Hará todo lo que esté en su mano por devolver a Mono a la vida. Su vehemencia le hace confiar en las palabras de Dormin.

El ciclo de Ueda se completará con la esperada aparición de *The Last Guardian* en PS4. Mientras, nada mejor que revisitar *Ico* y/o *Shadow of the Colossus* en HD.

Tan especial como sus ediciones

Las ediciones PAL de *Ico* y *Shadow of the Colossus* venían presentadas en un lujoso estuche de cartón e incluían cuatro tarjetas de edición limitada. *Ico* fue relanzado como edición normal en 2006 para territorio PAL y así acompañar el lanzamiento de su secuela espiritual.

de enemigo y ese deseo de inmersión total planificada al detalle por Ueda fueron evaluadas por prensa y jugadores. El resultado fue unánime, *Ico* alcanzó el status de obra maestra. Las carátulas japonesas y PAL contaron con una ilustración dibujada por el mismísimo Ueda inspirada en la obra "La nostalgia de lo Infinito del pintor" Giorgio de Chirico.

En 2002 y con un equipo de 35 personas comenzó el desarrollo de *Nico* (*Next Ico*) que acabaría convirtiéndose en *Shadow of the Colossus*, secuela espiritual de su primera obra y cuyo concepto sería la crueldad. Las exigencias técnicas y artísticas fueron en aumento y tanto Ueda como Kaido exigieron lo máximo de su equipo. Las físicas de los Colosos respecto a Wander (el protagonista) se pulieron al máximo, así como un motor gráfico que volvía a deslumbrar con un escenario gigantesco, avanzados efectos lumínicos, ausencia de cargas y una distancia de dibujado sorprendente. Agro, el caballo, merece un capítulo aparte por la perfección de sus animaciones y la IA que gobernaba su comportamiento. Pero la joya de la corona fueron los Colosos, por su diseño, tamaño y grandiosidad. Auténticas obras maestras de ingeniería digital que sucumbían ante el factor crueldad instaurado por Ueda y la vehemencia de un Wander desatado. La ausencia de una banda sonora constante, al igual que sucedía en *Ico*, transmitía al jugador una sensación inmersiva, de auténtica soledad, que se hacía añicos de forma sublime ante la esporádica intromisión melódica de un inspirado Kow Otani. Las extensas y maravillosas secuencias de introducción y desenlace también quedaron en el recuerdo de los jugadores por su emotividad, calidad técnica y lo enigmático de sus imágenes. Team ICO lo había logrado de nuevo, *Shadow of the Colossus* mantuvo la excelencia de un antecesor al que superó en ventas gracias a una mayor promoción.

En febrero de 2007 aparecieron los primeros conceptos del futuro *The Last Guardian*, para PS3, la tercera obra de Team ICO. Un año después se vio la primera pantalla y en 2009 Ueda comunicó que su nueva obra guardaría muchas semejanzas con *Ico*. Antes del E3 de ese mismo año se vieron las primeras imágenes en movimiento de *Project Trico*, un niño y una especie de Grifo interactuando como Ico y Yorda o Wander y Agro. Durante dicho E3 se confirmó el nombre real del juego y 2011 como año de salida. Shuhei Yoshida, presidente de Sony C.E. Worldwide Studios pensó que el desarrollo del juego iba muy lento y Team ICO seguía luchando por plasmar el juego en PS3. Ueda y otros miembros tomaron la determinación de abandonar Sony, que a su vez intentó optimizar el código. El anuncio de PS4 era ya inminente y *The Last Guardian* se reubicó en el nuevo catálogo. Afortunadamente la historia tiene final feliz, Ueda y otros miembros de Team ICO fundaron genDESIGN en 2014 y han unido fuerzas con Sony para concluir su obra más esperada.

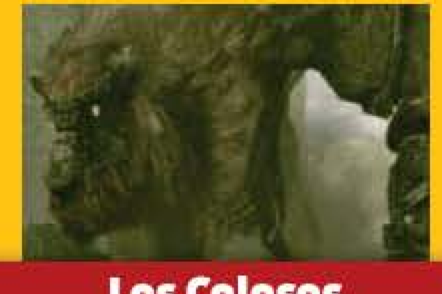
La ambición tecnológica de sus creaciones les ha obligado a saltar de generación en *Ico* y en *The Last Guardian*.



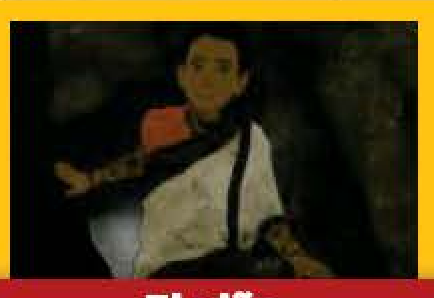
Mono
Sacrificada por aguardarle un destino funesto. ¿Cumplirá Dormin su palabra y devolverá la vida a la muchacha?



Agro
La fiel montura de Wander le acompañará en su odisea frente a los Colosos y protagonizará una escena memorable.



Los Colosos
Auténticas obras de arte en movimiento de nombres inolvidables a las que da auténtica lástima poner fin.



El niño
El protagonista de *The Last Guardian* ha sido raptado y encerrado en un gran castillo, así que toca escapar "de nuevo".



Trico
Esta entrañable y eterna criatura te espera en el castillo, encadenada y con el cuerpo atravesado por lanzas y flechas.



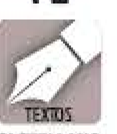
12

Género:
ACCIÓN/ AVENTURA
Desarrollador:
TEAM ICO
Editor:
SONY C.E.
Precio PS3:
14,99€/ 19,99€ (PACK)

Disponible en PlayStation Store: **SÍ**


JUGADORES
1-2


INSTALACIÓN
SÍ


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
ICONIANAS











LA ETERNA E INEVITABLE **RESPONSABILIDAD** DEL HÉROE

ICO

Hace 19 años Fumito Ueda se embarcó en la creación de un juego diferente, minimalista, un viaje iniciático de pura inmersión para nuestros sentidos.

Las obras maestras perduran y el ejemplo perfecto es el óleo de Giorgio de Chirico, "La Nostalgia de lo Infinito", en el que están inspiradas las carátulas japonesas y PAL de *Ico*. Lo mismo sucede con *Ico*, pase el tiempo que pase. El talento de Fumito Ueda forjó la leyenda de un chico maldito en una antigua fortaleza de la que tendrá que escapar y de una dama desconocida a la que deberá guiar y proteger de la amenaza incesante de las sombras.

La unión de Ico y Yorda, el idilio del jugador con el botón R1, marca el tempo y la tensión de una aventura que mezcla con gran maestría acción, combates, plataformas y puzles. Todo ello bañado por luz y oscuridad, por la monumentalidad de unos escenarios ricos en detalle y arquitectura, que se alzan ante Ico y Yorda de forma amenazante y a la vez decadente. *Ico* fue pionero a la hora de mostrar un motor gráfico sólido, pleno de efectos de luz solar capaces de deslumbrarnos, una buena recreación del agua, animaciones artesanales y ausencia de cargas. También nos regaló el triunfo de un rico y atmosférico catálogo de efectos de sonido sobre una banda sonora notable, pero prácticamente testimonial, algo que certificó esa ansiada inmersión para el jugador tan deseada por Ueda. Tampoco podía faltar una generosa intro para dejar todo claro desde el inicio, el épico y enigmático final o la marcada barrera idiomática entre Ico y Yorda, al menos en la primera partida, para añadir más fuerza al mágico y protector ritual de cogerse de la mano. *Ico* está dividido en seis grandes zonas, algunas con nombres tan sugerentes como El miedo a caer o Simetría, que nos brindan más de una veintena de emplazamientos para una odisea de siete u ocho horas de duración. Juego de culto, obra referencia, *Ico* nos tendió su mano eterna para iniciar un viaje épico, luminoso e irrepetible.



Ico y el destino. Nacer con cuernos es una maldición en su aldea. Una fortaleza sombría y Yorda le esperan...

» TRES COSAS A TENER EN CUENTA EN TU **DESTIERRO**



1 **LAS SOMBRAS.** Intentarán atrapar a Yorda e introducirse en los vórtices. Acaba con ellas con tu arma y no pierdas de vista a la pálida dama.



2 **EL SOFÁ DEL AMOR.** Un objeto inesperado y nada discreto para salvar partida, siempre y cuando Ico y Yorda se sienten juntos, por supuesto.



3 **EL SECRETO...** de la sala cerca de la cascada. Encesta el objeto caído del árbol y recibirás una poderosa maza y, en una partida nueva, la espada láser.






Género:
ACCIÓN/ AVENTURA
Desarrollador:
TEAM ICO
Editor:
SONY C.E.
Precio PS3:
17,99 €/ 19,99 € (PACK)

Disponible en PlayStation Store: **SÍ**




JUGADORES **1** | INSTALACIÓN **SÍ** | TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **ICONIANAS**







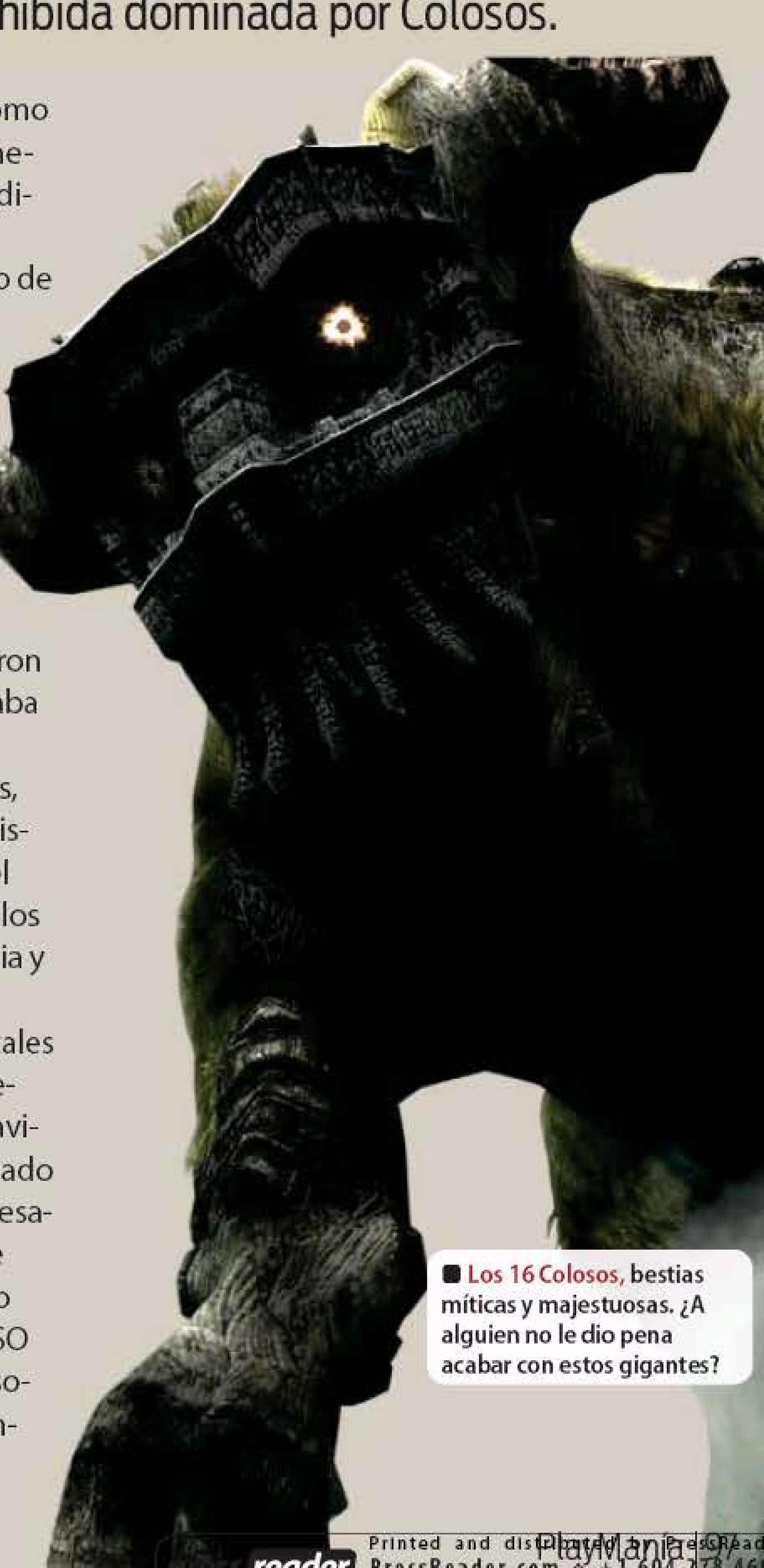
ARTE, MAGIA, **MITOLOGÍA** Y UN NUEVO JUEGO DE CULTO

Shadow of the Colossus

La secuela espiritual y precuela conceptual de Ico, al menos en la mente de Ueda, nos traslada a una tierra prohibida dominada por Colosos.

Otra intro de impecable factura audiovisual, como en *Ico*, pero esta vez protagonizada por un jinete, Wander, y su montura Agro, auténtico prodigio de animación y realismo. Tras el largo viaje y un puente casi infinito, te esperan un gigantesco templo de adoración, una dama a la que devolver a la vida y un reto imposible, derrotar a 16 Colosos. Así comenzaba la nueva odisea de Team ICO para PS2.

Inmersión y emociones en estado puro, un mapeado gigantesco para perdernos cabalgando sobre nuestro leal Agro en busca de 16 duelos frente a míticas criaturas de una belleza y dimensiones incomparables. Ueda y su equipo pusieron la PS2 al límite con un sólido motor gráfico que recreaba una geografía creíble y variada, haciendo gala de un magnífico uso de efectos lumínicos, colores saturados, motion blur en los combates, entornos acuáticos realistas y una profundidad de campo considerable. Pero el protagonismo recaía en los duelos de Wander contra los Colosos, auténticas coreografías de muerte, resistencia y ascenso en las que el humano trepaba sobre la bestia (terrestre, aérea o marina-) en busca de sus puntos vitales para hundir la espada en ellos. Valus, Quadratus, Phaedra, Avion, Kuromori, Phalanx, Malus... Nombres maravillosos para un recuerdo colosal que permanece instalado entre la satisfacción de derrotar a tales criaturas y la pesadumbre de verles exhalar su último aliento. Otro viaje emocional de luces y sombras, con un apartado audio que antepone los efectos ambientales a la sublime BSO de Kow Otani y que culmina con una secuencia final sobresaliente y enigmática. Nueve horas de magia sin incluir los modos extra y sus innumerables secretos.



Los 16 Colosos, bestias míticas y majestuosas. ¿A alguien no le dio pena acabar con estos gigantes?

» CÓMO **ORIENTARSE** EN LA TIERRA PROHIBIDA

El escenario de *SOTC* es abierto y muy amplio desde el inicio. Seguir los crípticos consejos de Dormin y el haz de luz de tu espada te conducirán a los Colosos, pero el mapeado encierra muchos otros secretos casi igual de valiosos...



① **EXPLORACIÓN PURA.** Si quieres exprimir el juego y recorrer su geografía disfrutarás de lo lindo con las largas galopadas de Wander y Agro.



② **LA ESPADA TE GUÍA.** Lo mejor para encontrar el paradero exacto de cada Coloso es elevar tu espada al cielo y seguir el haz de luz.



③ **¡EL MAPA!** Muy útil para conocer la situación de los Colosos derrotados, tu posición, los puntos de salvar partida y otras localizaciones secretas...

STAFF

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Han colaborado en este número: Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Lázaro Fernández, Marcos García, Javier Parrado, Bruno Sol, David Alonso, Clara Castaño, Alejandro Alcolea, Antonio Lendínez, José Luis López Ibáñez, Sara Fargas, Rubén Guzmán.

CONTACTO REDACCIÓN
playmania@axelspringer.es

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales:
Jessica Jaime e Ignacio Jordán
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**

CONTACTO DPTO. COMERCIAL
publicidadaxel@axelspringer.es

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARI
ARI · ASOCIACIÓN REVISTAS

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

TODO SOBRE EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION VR

Probaremos a fondo el dispositivo de realidad virtual para PS4 y te lo contaremos todo sobre este periférico y sus primeros juegos.



» REPORTAJE

TE CONTAMOS QUÉ ES 4K, Ultra HD Y HDR

Si quieres saber qué tiene de especial y cuáles son las ventajas de la nueva tecnología de imagen a la que nos da acceso la nueva PS4 Pro, no te pierdas nuestro próximo número.

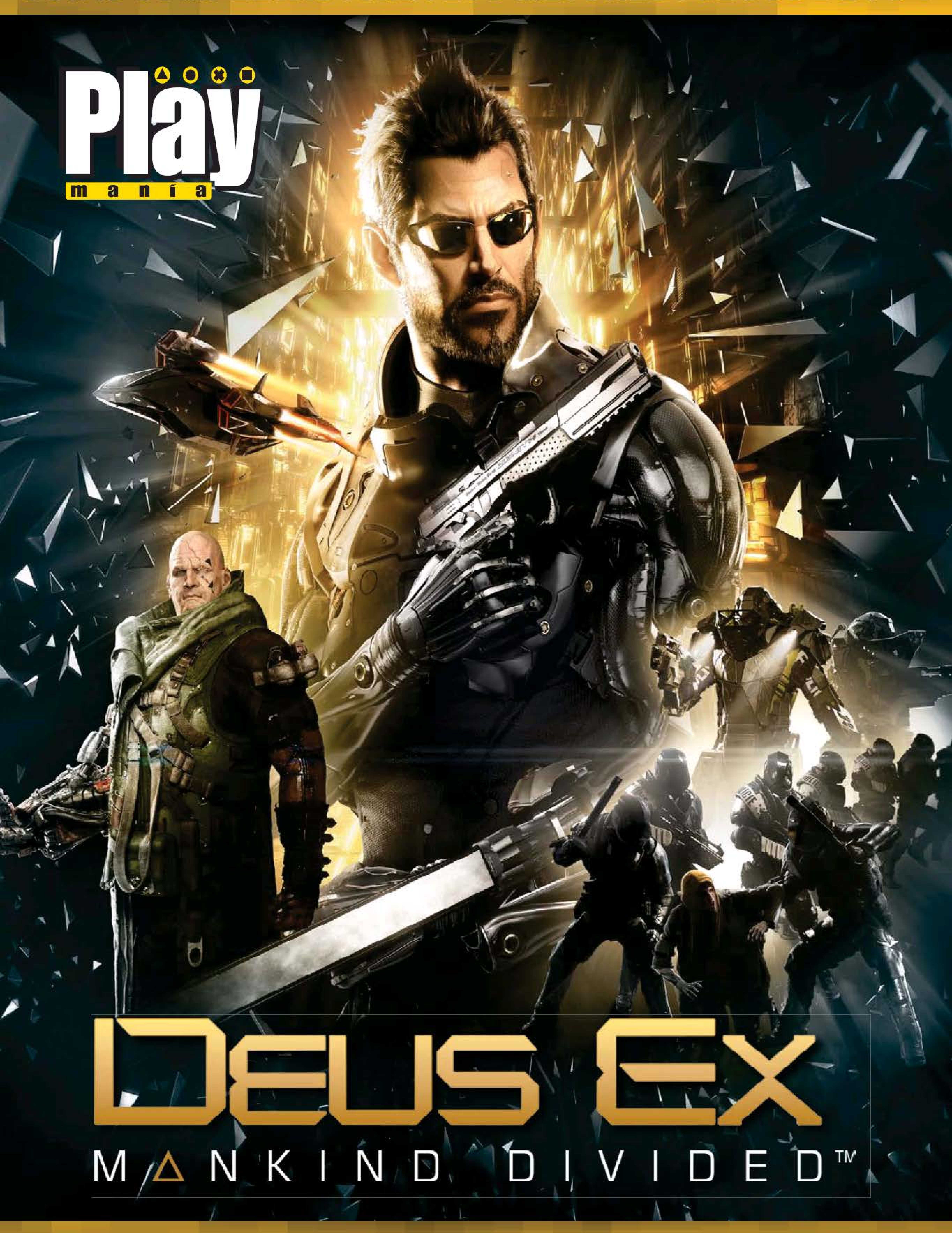
» COMPARATIVA

JUEGOS DE VELOCIDAD

GT Sport se retrasa, pero aún así hay enormes juegos de velocidad en PS4. ¿Quieres saber cuál se adapta mejor a tus gustos? Pondremos rueda a rueda *WRC6, Assetto Corsa, F1 2016, Project CARS, DiRT Rally, Need for Speed, DriveClub...*


WWW.MAFIAGAME.COM
MAFIA III
RESÉRVALO YA / 7 DE OCTUBRE
© 2016 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. DEVELOPED BY HANGAR 13. MAFIA, TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, 2K, HANGAR 13, AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE ALL TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.
ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER MARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
18
www.pegi.info
HANGAR 13
TRADE MARK
2K
PS4

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Todas las Misiones • Coleccionables • Todos los trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: Usar aumentos
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Usar aumento
L2: Zoom
L3: Cubrirte
R1: Usar dispositivo
R2: Disparar
R3: Agacharte
■: Recargar / Agarrar
▲: Botón de acción
●: Cancelar
✖: Saltar
Options: Pausa
Select: Menú principal

INFORMACIÓN BÁSICA



CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Es imprescindible completar el juego un **mínimo de dos veces** y tener una cuenta online para poder jugar en el modo Breach.

Nuestro consejo es jugar la primera partida en dificultad "Dame una historia" o "Dame un desafío" y centrarse en completar el juego sin matar a nadie, sin activar alarmas, con los 75 coleccionables y desbloqueando los trofeos que indicamos en la guía Paso a Paso. Todo en una misma partida porque los datos no se mantienen de una partida a otra.

La mayoría de misiones secundarias y sus correspondientes trofeos se pueden perder, así que es importante seguir la guía tal y cómo indicamos. Por suerte, puedes guardar hasta 11 partidas diferentes, lo que te permite ir salvando tranquilamente para cargar una partida anterior si cometes algún fallo.

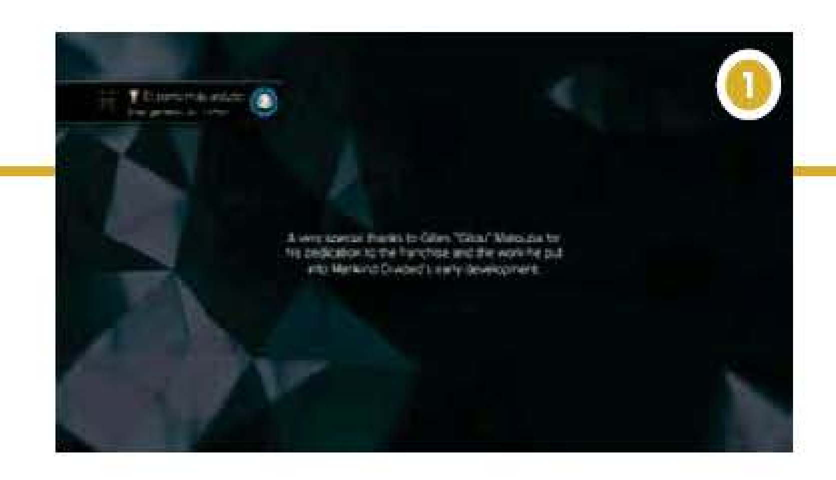
En la segunda partida solo debes preocuparte en acabar la aventura en dificultad "Yo no pedí nada de esto", completando solo las misiones principales. En esta dificultad sólo tenemos una vida y si morimos hay que empezar de cero. Como además comenzamos desde cero, es importante repartir correctamente los primeros puntos de Praxi en los aumentos adecuados.

El modo Breach consiste en unas misiones en las que tendremos que activar unas Torres de datos en un tiempo límite. Durante la Misión principal 9 del modo historia completamos una de estas misiones y el modo Breach es lo mismo.

CUIDADO CON LAS ALARMAS

Como ya hemos dicho, hay que completar el juego sin activar alarmas para conseguir el **Trofeo El zorro más astuto** ❶. Para conseguirlo, ahí van unos consejitos.

Si estás pirateando un dispositivo y el contador llega a cero, contará como alarma disparada, así que si ves que no te va a dar tiempo, sal del pirateo y vuelve a intentarlo. Si el enemigo nos detecta en alguna zona de color rojo también dará la alarma. Si alguien encuentra un cuerpo que hemos noqueado y que no hemos escondido debidamente también activarán la alarma.







Si piensas que se ha podido activar una alarma carga la partida antes de seguir avanzando.

COLECCIONABLES

En total hay **75 libros electrónicos** únicos que debes recoger para conseguir el Trofeo Coleccionista de tablets. (2). Ojo, algunos sólo los podremos recoger en momentos concretos del juego, a los que no podremos volver y por lo tanto perderíamos el trofeo.

HABILIDADES RECOMENDADAS

Aunque podemos llegar a desbloquear todas las habilidades en una partida, repartir bien los primeros puntos es vital para avanzar más rápido. Como tu primera partida será sin matar a nadie, los aumentos de ataque quedan descartados (3).

- **Catalizador de simulación empática:** solo tiene un aumento disponible. Es obligatorio para poder persuadir a algunas personas en unas misiones durante el juego y completarlas como es debido.
- **Pirateo capture:** desbloquea hasta el nivel de pirateo 5. Te hará falta para poder piratear algunos paneles importantes.
- **Pirateo stealth:** desbloquea hasta la versión 1.3. Sirve para que a la hora de realizar pirateos tengamos una probabilidad mayor de que no se active la seguridad.
- **Sistema de radar Wayfinder:** desbloquea las tres mejoras y ampliarás el radio de detección del radar, verás hacia donde mira cada personaje o dispositivo y también verás en el radar el ruido que haces al caminar o correr para calcular si te van a detectar o no.
- **Conversor de energía serie 8 de Sarif:** Todas las mejoras son importantes. Aumenta la duración de nuestra fuente de energía y reduce el tiempo que tarda en recargarse. Es mejor comenzar a gastar puntos en ella cuando se tienen los aumentos importantes primero. Cada vez que gastamos un punto en este aumento se rellena toda la barra de energía, así ahorraremos algunas Biocélulas.
- **Brazo protésico cibernético:** el aumento que te permite romper muros y conductos al igual que el de levantar objetos pesados son obligatorios. Sin ellos no podremos realizar algunas misiones como se indica en la guía.
- **Amortiguación de caídas ícaro:** sirve para aterrizar sin hacernos daño si hemos saltado desde una gran altura. Viene muy bien para muchos momentos durante la historia.
- **Potenciador de reflejos Quicksilver:** este aumento sirve para noquear a dos enemigos a la vez si están lo suficientemente juntos. Durante la guía completamos un par de pasos usando esta habilidad por lo tanto seria obligatoria para completarlos como explicamos.
- **Ocultación de escudo cristalino:** tanto el sistema de invisibilidad cómo la reducción de energía que gasta son obligatorias. Es una de las habilidades más importantes para pasar inadvertido durante la historia.
- **Pierna protésica cibernética:** el aumento de Salto saltarrocas nos permite realizar unos saltos a mayor altura. Es un aumento obligatorio para poder completar algunas misiones como indicamos.

MODO HISTORIA

A continuación te explicamos cómo completar cada una de las diecisiete misiones principales de las que se compone el modo historia. Al final de cada una te indicamos si después debes realizar una misión secundaria o seguir con el modo historia.

MISIÓN PRINCIPAL 1: COMPRAS EN EL MERCADO NEGRO

Durante la cinemática con la que comienza el juego se nos preguntará si queremos realizar la misión usando un arma letal o no. Como vamos a completar el juego sin matar a nadie, lo que nos interesa es llevar el arma no letal. Nuestra recomendación es que sea el **Fusil tranquilizante** para correr menos riesgo en ser detectados.

Cuando acabe la siguiente escena te encontrarás en el tejado de un edificio en Dubai. Familiarízate con los controles y acciones del juego mientras te diriges hacia el interior del edificio.

Tras quitar unas cajas que te impiden el paso debes agacharte para pasar por el hueco que ves al fondo a la izquierda. En la siguiente sala usa el aumento Visión inteligente para descubrir unas grietas en la pared. Gracias a otro de tus aumentos podrás golpear esta grieta para romper la pared y pasar a la siguiente sala.

Ve hasta el fondo de esta sala pasando por debajo de la estantería de color amarillo. Activa el interruptor y recoge la **Biocélula** que verás justo al lado (1). Sube al generador y salta a la pasarela para volver a la sala anterior. Examina el panel de la puerta por la que debes avanzar e introduce el código **0451** para abrirla y de paso conseguir el **Trofeo Una combinación intensa**.

Al pasar por la puerta se iniciará el Tutorial de cobertura y debes completarlo para conseguir más adelante un trofeo. Cuando termine, espera a que se separen los guardias que ves en la zona y usa el rifle para noquearlos. Al fondo de la siguiente sala verás a otro guardia patrullando. Piratea el panel que ves en la verja y examina todas las taquillas para recoger algunos objetos. Aparta la caja de plástico para entrar otra pared agrietada, rómpela y salta al hueco del ascensor para iniciar el segundo tutorial.

Noquea a los dos guardias de la zona y ve a la izquierda en el siguiente pasillo para llegar al último tutorial. Al completarlo conseguirás el **Trofeo Adepto al metaverso**.

En vez de ir hacia la zona del tutorial ve por el conducto de arriba a la derecha (2). Al final del conducto verás una caja de cartón que puedes mover para dejar al descubierto una **Biocélula** que puedes recoger antes de salir del conducto.


1


2


3







En el siguiente pasillo noquea al guardia y avanza con sigilo. Entra por la primera puerta de la derecha, ve a la sala del fondo y cruza la pared medio derruida. Caerás en una zona con gas verde y debes entrar rápido por el conducto que ves en medio del pasillo.

Bordea la zona por el lado derecho pasando bajo los andamios. Ten cuidado, porque patrullan varios soldados. Según avances bajo los andamios verás una puerta en el lado derecho. Crúzala, sube la escalera, rodea la zona por la izquierda y sitúate tras el generador amarillo 3. Noquea a los dos enemigos e interfiere el amplificador de señal y completar el objetivo secundario. Cerca de la antena está el **Libro electrónico 1**. Sal por la puerta de la planta.

Según sales, ve hacia la derecha, localiza a los tres enemigos que suelen patrullar por allí y noquéalos antes de pasar al último pasillo de la misión. Piratea el panel de la puerta del fondo y avanza para ver una escena. Cuando acabe, salta abajo, activa la ocultación y corre hacia el helicóptero 4. En el lado derecho de la cabina verás una tapa que debes abrir para dejar al descubierto la **batería del helicóptero**. Extrála para completar la misión y obtener el **Trofeo No hay canción de despedida para Singh**, si lo hiciste antes de que acabasen con tu compañero Singh.

MISIÓN PRINCIPAL 2: AMANECE DEMASIADO PRONTO

Tras la escena te encontrarás en el apartamento de Adam y tendrás total libertad para explorarlo a fondo. Lo más importante es examinar las tablas del suelo junto a la cama para encontrar el **Libro electrónico 2**. En la mesa del salón verás el **Libro electrónico 3** y junto al portátil de la cocina el **Libro electrónico 4**. Puedes abrir un panel secreto usando el portátil para recoger algo de munición o guardar objetos y examina el resto de la casa para recoger algunos objetos más. Cuando estés listo sal.

Entra en el piso 41 y recoge el Libro electrónico 5 de la encimera de la cocina. Ve al piso 23, sube a la barandilla y salta con cuidado a la ventana de la fachada para entrar en la casa y coger el **Libro electrónico 6** en la cocina 5. Eres libre de registrar el resto de zonas, menos el piso 22, antes de salir por el pasillo del patio que da al este.

Al salir verás a tu derecha un bar. Entra y recoge el **Libro electrónico 7** de la barra. Abre la puerta del fondo con el código 1015 (vale también para la puerta del sótano) y en la mesa de tu derecha encontrarás el **Libro electrónico 8**.

Vuelve arriba y avanza hasta la plaza. Al otro lado verás un edificio verde con el número 63 6, sube por la escalera de mano de la izquierda para saltar al siguiente balcón y entra en el piso para encontrar el **Libro electrónico 9**. Vuelve abajo y ve hasta el fondo de la calle pasando de largo el metro, en la tienda de alimentos encontrarás el **Libro electrónico 10**.

Con esta búsqueda de coleccionables acaba la Misión principal 2. Ahora debes completar la Misión secundaria 0. »

» MISIÓN PRINCIPAL 3:
VOLVER A PONERSE EN FORMA

Está disponible desde que llegamos a Praga. Deberías completar las tres primeras misiones secundarias. Así, el control de policía del sur de Praga no estará operativo. Antes de nada, asegúrate de **guardar la partida en una ranura extra** porque lo primero que haremos es solo para conseguir un trofeo.

Ve al metro y viaja a la Estación de Palisade. Al salir, abre el mapa, ve al callejón junto a la tienda Electrónica Tubehouse y entra en la alcantarilla. Nada más bajar ve a la derecha para ver una puerta cerrada (7), salta a las tuberías que cuelgan del techo y avanza por ellas hasta pasar por una puerta. Agáchate y avanza recto, vigila las escaleras centrales por si sube algún guardia y ojo con el que patrulla la sala del fondo. Cuando veas una oportunidad, cruza la puerta central, noquea al guardia cuando llegue a la pared del fondo de la derecha y piratea el panel de la pared para abrir la caja fuerte (8). Encontrarás el **Calibrador de neuroplasticidad**.

Vuelve al control policial de la parte sur de Praga. Debes llegar a la casa que te indican en la Misión principal 3. Tienes varias rutas posibles y como esta partida no vale para nada, puedes incluso ir corriendo aunque se activen las alarmas. El punto que te indican se encuentra en el despacho principal de la librería. Tendrás que examinar un **libro rojo** para abrir un pasadizo que te llevará hasta el búnker en el que se encuentra tu compañero Koller. Tras una larga charla te pedirá que vayas a buscar un Calibrador, cómo ya lo tienes podrás entregárselo (9) y conseguirás el **Trofeo Viajero en el tiempo**. Ahora carga la partida de antes.

Ve al control policial. Sube al primer tejado, luego a la cornisa de la izquierda y entra en la casa del fondo por la terraza. Examina el suelo del lado izquierdo según entras para encontrar el **Libro electrónico 19**. Vuelve al control policial y sigue todo recto para entrar en la Oficina de campaña de Radko Perry, sobre una mesa verás el **Libro electrónico 20**. Según sales de la oficina busca a la izquierda el edificio 36. Salta a la terraza y entra en él para encontrar el **Libro electrónico 21** en la mesa central. Entra por el conducto de ventilación y avanza por las terrazas hasta llegar a la parte central.

Ve hacia la calle del lado izquierdo, salta a la zona inferior y agáchate tras el cubo de basura o el coche rojo (10). Cuando veas una oportunidad, entra por la primera ventana de la biblioteca. Rodea la zona por la izquierda, vigilando a los guardias, y cruza la puerta del fondo. Nada más llegar, entra por el conducto de la derecha y sigue hasta el despacho.

Examina el libro rojo de la estantería de la derecha para abrir el pasadizo secreto. Usa el ascensor para llegar al búnker en el que te encontrarás con Koller. Al acabar la conversación podrás repartir 14 puntos para desbloquear los aumentos que te hemos indicado antes.

Avanza por el túnel del fondo, examina el cadáver y sube por la escalera de mano para volver al exterior. Según llegas













a la calle, baja la escalera central, ve por la calle de la derecha y abre la puerta del edificio del fondo con el **código 1984**. En una de las mesas verás el **Libro electrónico 22**. Vuelve al despacho de la biblioteca y recoge el **Libro electrónico 23** de una mesa. Baja al búnker y al entrar examina el primer cuadro inferior (11). Se abrirá el camino hasta una sala secreta en la que tendrás que girar una válvula para desactivar el gas. Dentro de la taquilla de la derecha encontrarás el **Libro electrónico 24**. En la de la izquierda encontrarás una **Biocélula**. Vuelve junto a Koller y recoge el **Libro electrónico 25** que verás encima de una mesita.
Con esto habrás completado la Misión principal 3. Ahora deberías realizar el primer paso de la Misión secundaria 3.

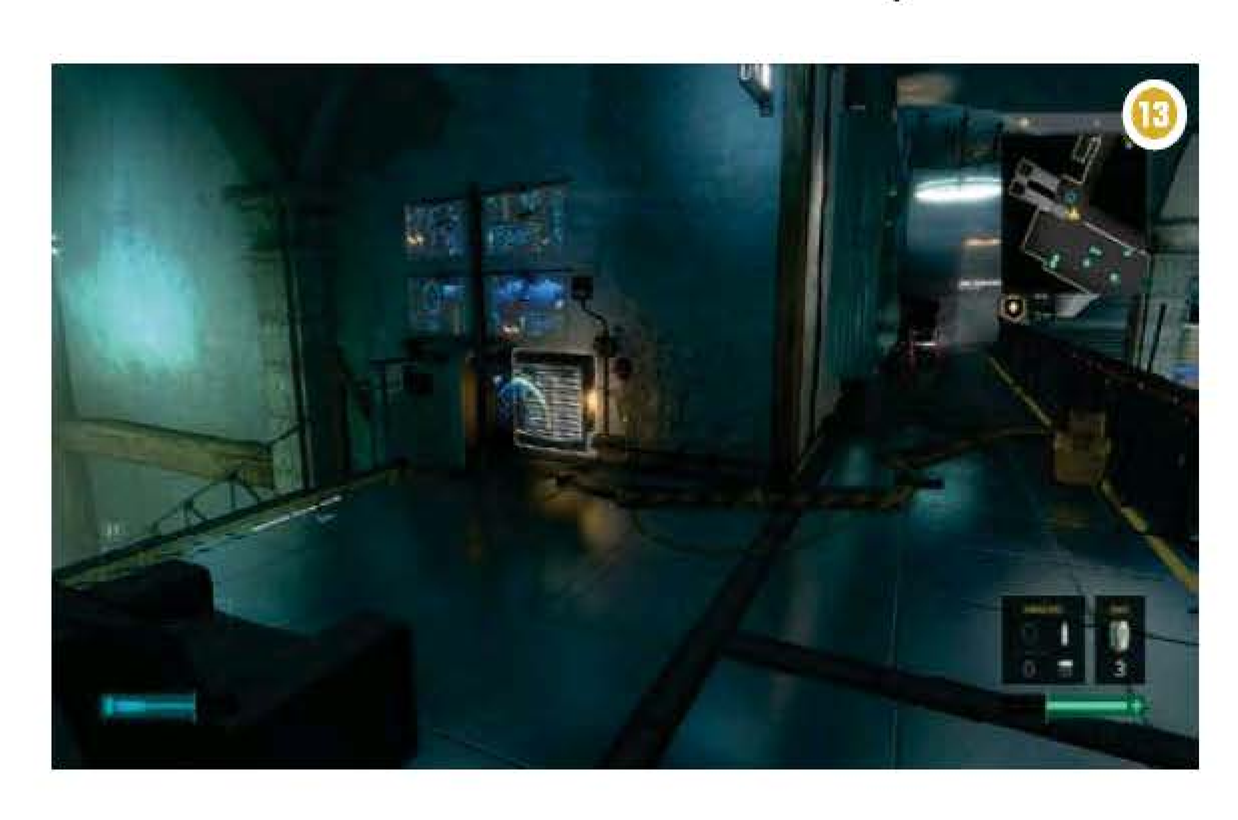
MISIÓN PRINCIPAL 4: VISITAR EL GO29

Es recomendable completar antes la Misión secundaria 4.

Activa la misión y ve a la tienda que te indican (12). Entra y en la sala del fondo examina el cuadro para descubrir un lector de tarjetas. Úsalo para poner en funcionamiento el ascensor que te llevará al GO29. Avanza todo recto y sube por la escalera del fondo. Tras la escena, mira a tu izquierda para ver un conducto: entra (13). Bordea el suelo electrificado y examina el panel del fondo para apagar la corriente. Sigue por el siguiente conducto hasta la sala de servidores.

Nada más salir del conducto date la vuelta y sube por los servidores. Abre la tramplilla que verás en la reja para caer al otro lado. Al fondo verás el servidor que debes piratear. Cuando acabe la escena busca objetos y ve al despacho del director Jim Miller. Durante la conversación deberás aceptar la misión que te ofrece para que quede activada la Misión principal 5. Antes de comenzarla hay que recoger los coleccionables...

Vuelve al ascensor. A la izquierda verás la puerta del Campo de tiro, entra y en el sillón de la izquierda verás el **Libro electrónico 27**. Sal y ve a la derecha, a la zona de celdas. En la silla del fondo está el **Libro electrónico 28**. Vuelve a la zona central en la planta baja y según sales de la zona de celdas ve al despacho del forense, entra por la puerta de la derecha y nada más entrar mira a la izquierda para ver el **Libro electrónico 29** (14). »









» **Sube a la segunda planta y entra en el despacho de Miller.** En su escritorio verás el **Libro electrónico 30**. Ve al despacho que tiene un 12 en la puerta y sobre la mesa de la izquierda verás el **Libro electrónico 31**. Ya eres libre de examinar todos los despachos en busca de objetos o completar la galería de tiro.

Sal del edificio de la GO29. Ve hacia la derecha y entra en la tienda Rose's Garden (15). verás el **Libro electrónico 32** en las ventanas de tu derecha. Sube al tejado y encima de un colchón verás el **Libro electrónico 33**.

Vuelve a la Estación del Palisade (16). Sube al techo de la boca de metro y salta a la terraza del edificio 41 para encontrar el **Libro electrónico 34**. Vuelve al techo de la boca del metro y salta a la columna negra, y desde aquí a la terraza del edificio próximo para ver el **Libro electrónico 35** sobre una mesa.

Dirígete a la Cafetería Ludvik en la parte suroeste de la ciudad (17). Al entrar gira a la izquierda para ver el **Libro electrónico 36** junto a la ventana. Entra en la tienda Autodily (18) y verás una mesa roja en la que encontrarás **Libro electrónico 37**.

Ve a la clínica Limb. Abre la puerta con el código 4464 y en el sótano encontrarás el **Libro electrónico 38**. Vuelve a la calle y entra en la cafetería de enfrente. Baja al sótano y abre la puerta del fondo con el código 5622. Escala por las tuberías hasta un apartamento: en la mesa está el **Libro electrónico 39**.

Ve hacia la Oficina de turismo que está junto al metro de la zona sur (19). Entra por el hueco del cristal de la puerta principal y piratea el panel del fondo para entrar en la zona trasera, donde verás el **Libro electrónico 40**. Baja al metro de la zona sur. Acércate al panel de viaje del fondo y date la vuelta para ver el **Libro electrónico 41** (20). Examina el panel de viaje del tren y viaja a la Estación de Ruzicka para iniciar la Misión principal 5.

MISIÓN PRINCIPAL 5: RECLAMAR LA JURISDICCIÓN

Tras escena con el forense de la GO29 (21) sube por la escalera central de la estación y en el cruce ve hacia la izquierda. En el siguiente pasillo verás un panel. Piratéalo para entrar en un cuarto de limpieza donde verás la **Tarjeta de acceso a la seguridad** de la estación de Ruzicka sobre un aspirador. Coge la caja de plástico de la estantería y apártala para ver un conducto de ventilación por el que debes avanzar hasta un pasillo.

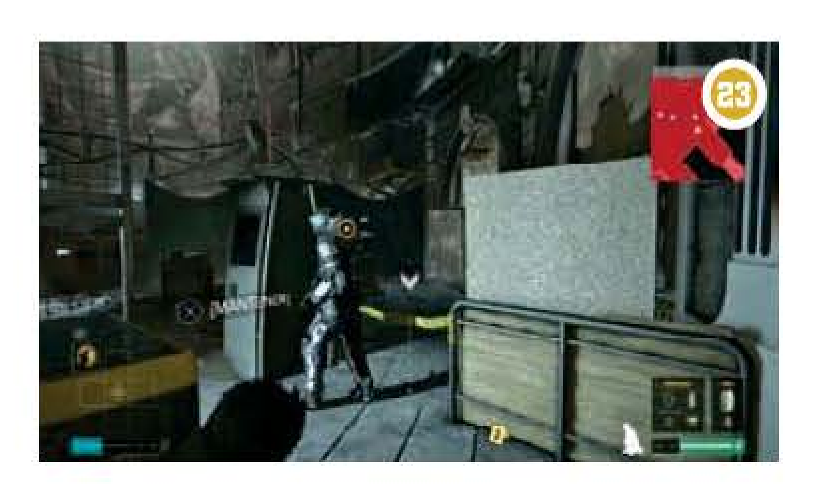
Agáchate tras la primera cobertura y noquea a la pareja de guardas cuando se separen (22). Sube por la escalera, cruza la puerta, ve hasta la primera ba-









rrera y mantente agachado hasta que el grupo de enemigos se divida. Cuando el guardia de la derecha cambie de posición activa tu sistema de ocultación para entrar en la tienda Dazzle 23. Noquea al guardia y ve hacia la derecha para encontrar el **Libro electrónico 39** en el suelo.

En el lado opuesto al libro verás un hueco en la pared. Sal por él y cúbrete tras los paneles. Espera a que el guardia haga la ronda para pasar sobre las barreras. Entra en la sala de la derecha y recoge las pruebas que buscabas de encima de la mesa. Luego y sal y cúbrete tras el panel como antes. Sube en el elevador y salta al pasillo superior. Entra en el conducto del fondo y sigue el camino de la derecha hasta la puerta que cruzaste antes, tras el primer grupo de guardias. Sigue el camino de vuelta hasta el andén y vuelve en tren a la Estación de Palisade. Dirígete al GO29. Una vez dentro, ve al laboratorio forense y entrega las pruebas a Smiley.

MISIÓN PRINCIPAL 6: CABOS SUELTOS

Es recomendable completar antes la Misión secundaria 5.

Ve al GO29 y entra en el despacho de la psiquiatra Delara Auzenne para hablar con ella. Las respuestas que elijas no tienen repercusión en la historia. Tras la reunión sal del edificio y ve hacia la clínica Limb, que estará abierta de tu anterior visita. Baja al sótano para hablar con Vega (da igual lo que respondas) y recibirás una llamada de Miller. Tendrás que ir a una tienda de marionetas que está cerca. Entra en la tienda y abre la puerta del taller con el código 4465. Examina toda la tienda y el taller en busca de objetos y cuando salgas al patio tendrás que hablar con tus compañeros. 24

Ten en cuenta que cuando inicies el viaje irás al lugar donde comienza la siguiente misión. Asegúrate de que tienes los coleccionables y completaste todas las misiones secundarias posibles. Si estás listo inicia el viaje hacia Golem City.

MISIÓN PRINCIPAL 7 LA EXTRACCIÓN DE RUCKER

Esta misión se puede completar de muchas formas diferentes dependiendo de lo que queramos conseguir en ella y en futuras misiones. En la guía detallaremos todos los pasos que podemos llegar a completar. »





» **Al llegar a Golem City avanza todo recto** y sube por la escalera del fondo hasta un control policial. Sube por la escalera de mano de la izquierda del control, cruza la pasarela central, sube por la siguiente escalera de mano y entra en el edificio de enfrente. Verás a tu derecha el **Príncipe pingüino** 25. Para conseguir un trofeo tendrás que llevarlo contigo.

Salta a la zona inferior y entra en la casa que te indica la misión. Dentro hablarás con Adela Sokol y debes simpatizar con ella. Sal y avanza hasta ver a un grupo de civiles y policías 26. Entra en el piso de la izquierda y recoge el **Libro electrónico 47** del escritorio de la derecha. Sal de la casa y baja la escalera de la izquierda. Rodea la escalera y mira bajo ella. Abre el conducto de ventilación que verás y lanza el pingüino al interior para poder avanzar ambos. Antes de salir, espera a que aparezca un soldado que se sentará en una silla para noquearle tranquilamente. Según llegaste a la zona sal por la puerta del otro extremo para tener una escena con Tibor Sokol.

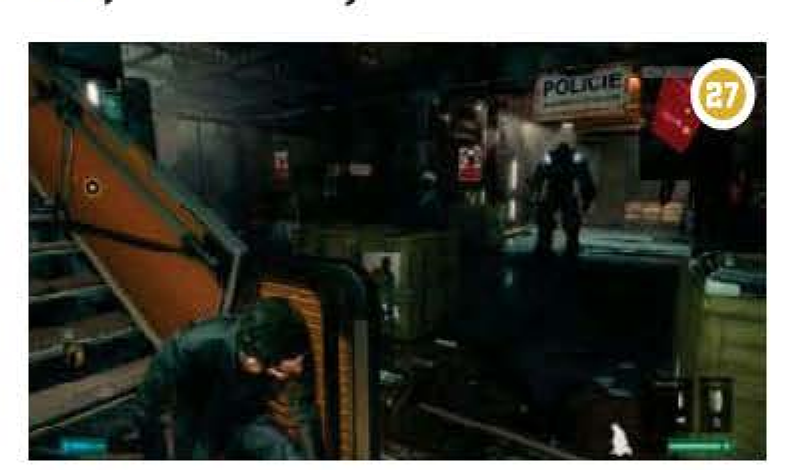
Cuando acabe la escena recoge el pingüino del otro lado de la puerta y déjalo en el suelo. Baja por la escalera central y agáchate en el último escalón 27. Hay cuatro guardias, uno con armadura. Cuando veas una oportunidad ve hacia la caja más próxima para noquear al primer guardia y lleva el cuerpo más allá de la escalera. Espera a que vuelva el de la armadura y usa el aumento Tesla para electrocutarlo y noquéalo. Dispara al guardia del fondo con el rifle de tranquilizantes y noquea por la espalda al que está sentado en la silla del escritorio. Entra en la sala del fondo y habla con Dusan Sokol para liberarle, la respuesta que elijas no tienen repercusión.

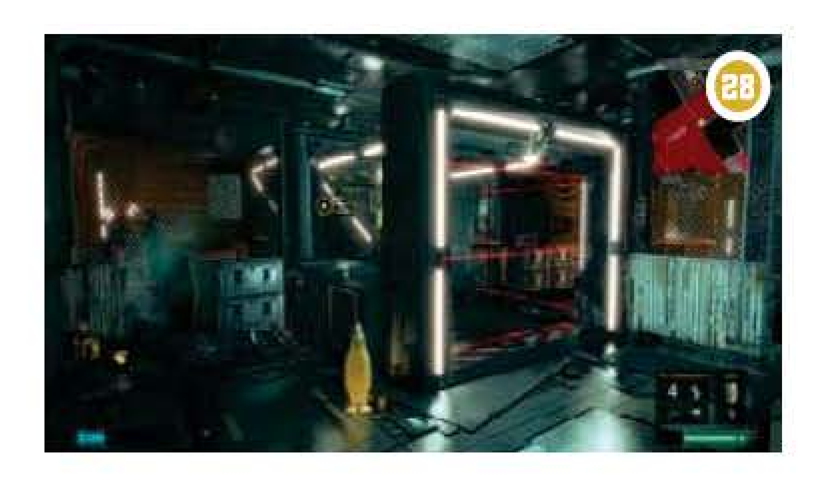
Vuelve arriba, recoge el pingüino y sal por la puerta del fondo. Deja al animal en el suelo y espera a que se separen los guardias para noquear a uno, el otro se irá a la sala del fondo 28. Activa la ocultación para pasar por los rayos láser y acaba con los otros dos guardias cuando veas ocasión. En la sala del fondo encontrarás el **Libro electrónico 48** y varios objetos más.

Vuelve junto al pingüino. Sube por la escalera y según avances por el siguiente pasillo recibirás una llamada de Otar Botkoveli si completaste la Misión opcional 4 29. Antes de subir por la siguiente escalera entra por la puerta de la derecha para llegar a una guardería en la que verás el **Libro electrónico 49** en el escritorio de la izquierda.

Vuelve atrás y sube la escalera para llegar al mercado. Deja aquí al pingüino. Verás a un guardia calvo hablando por teléfono. Cuando acabe de hablar irá a una sala del fondo: noquéale para robarle la **Tarjeta de acceso a la ARC** 30. Habla con Lubos junto al ascensor central y elige la opción "Cuando le has arrebatado todo a un hombre..." para completar el objetivo secundario. Sube por las escaleras que ves al fondo a la derecha. En la planta de arriba verás una tienda en la que debes entrar para hablar con el Louis. Debes elegir las conversaciones: Hablar de los Dvali y Perdonar. La acción de no matarte hace que más adelante recibas una misión que te otorgará un trofeo.













Solo te queda recoger los coleccionables y abandonar el mercado con el ascensor. Desde la escalera por la que llegaste ve al fondo de la izquierda y sobre una mesa verás el **Libro electrónico 50**. Sube por la escalera más cercana y ve hacia los cuartos del fondo: en una de las literas verás el **Libro electrónico 51**. Pasa de largo el ascensor y baja la escalera. Verás una mesa en la que encontrarás el **Libro electrónico 52**. Vuelve a subir y abre la puerta que ves a medio camino, sobre un escritorio verás el **Libro electrónico 53**.

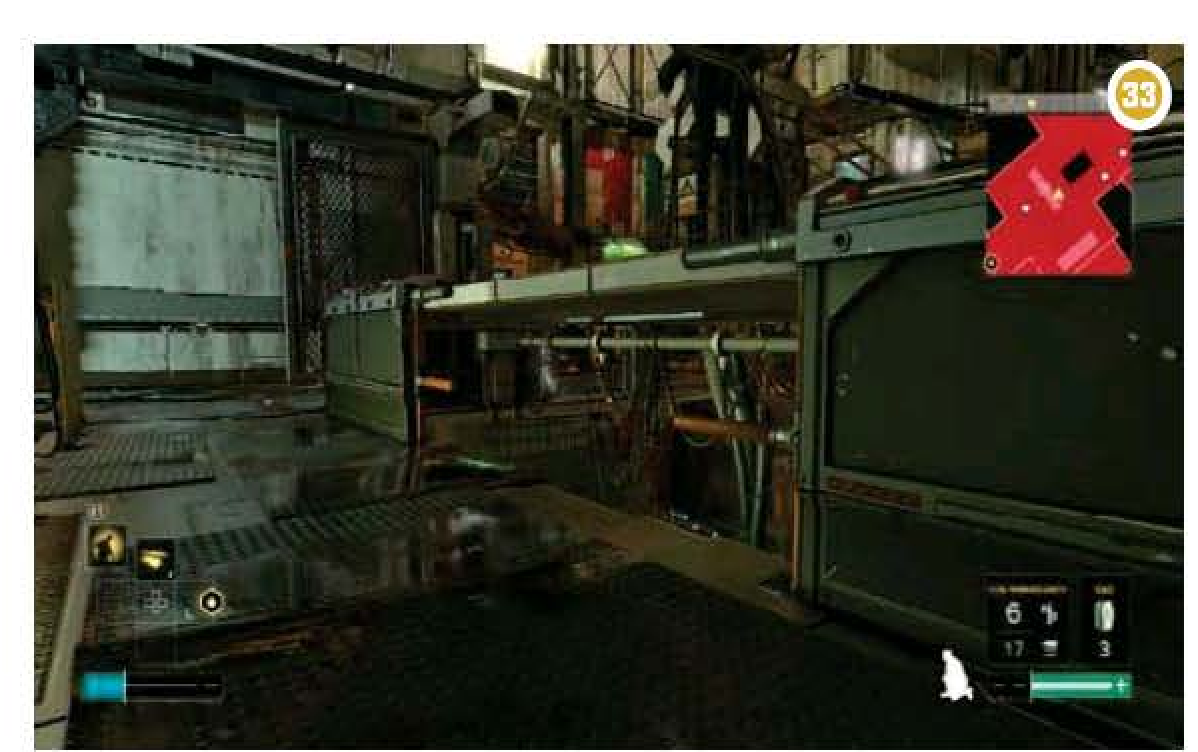
Recoge al pingüino, sube al ascensor para ir a la Garganta y entra por la puerta que ves al fondo para tener una escena. Durante la conversación podrás elegir las conversaciones que quieras.

Cuando acabe la escena recoge el pingüino que se habrá quedado fuera y avanza por el pasillo. Al llegar a los láseres activa la ocultación para poder pasar y desactívalos para que ambos podáis cruzar la puerta del fondo (31). Fuera verás una terminal que tendrás que piratear para que se extienda una pasarela. Abre la puerta y antes de subir en el ascensor del fondo para llegar a Nahoru abre la taquilla que ves a la izquierda para encontrar una **Biocélula**.

Al salir del ascensor avanza sin miedo hasta una escalera. Cuando la subas verás una escena. Espera a que los enemigos terminen de posicionarse y al pingüino déjalo aquí de momento. Sube por la escalera a mano derecha y noquea al guardia. Sube por la escalera de la derecha y usa la ocultación para pasar por los láseres. Ve hacia la izquierda con cuidado para que no te detecten las cámaras ni el guardia que patrulla la zona. Cuando le hayas noqueado debes entrar por la primera puerta de la derecha. Al entrar verás el **Libro electrónico 54** encima de unas cajas (32).

Vuelve junto al pingüino. Entra por la primera puerta de la izquierda y avanza por el pasillo hasta salir por el otro extremo. Ve hacia la derecha y sube por las cajas del fondo con cuidado para que no te vea el guardia que patrulla la zona. Noquéale y baja por la escalera del fondo. Agáchate en la caja junto a la escalera y ve hacia la zona central, a la barandilla central tiene un hueco por el que debes caer para llegar a la parte baja (33). »





» **Abajo verás una puerta por la que debes entrar.** Rompe el sistema de ventilación del fondo y entra en el siguiente pasillo. Tendrás que activar el panel que ves en la pared para apagar la electricidad y poder cruzar al otro lado. Aquí será donde encuentres el trono en el que debes colocar al pingüino para conseguir el **Trofeo La colonia dorada** y un **Praxis** en el hueco que se abrirá en la pared 34.

Sube por la rampa que ves delante y entra por el conducto de la derecha. Al salir asegúrate de caer en el borde de la pared para no caer sobre las dos mujeres que patrullan por ahí. Rodea la zona por la derecha y salta al otro lado para entrar en el siguiente conducto. Sigue hasta salir a un pasillo.

Avanza con cuidado porque a medio camino del pasillo verás una cámara que vigila los escritorios y por el fondo del pasillo aparecerá una mujer, que solo patrulla el pasillo lateral 35. Noquéala y registra el escritorio de la derecha para encontrar el **Libro electrónico 55**. Cruza la pasarela que va hacia la izquierda y gira a la derecha. Cuidado con el hombre que patrulla cerca de los láseres . Activa la ocultación para pasarlos y entra en la sala de la derecha para encontrar el **Libro electrónico 56**. Vuelve al pasillo anterior y rodea la zona por el lado izquierdo. Ten cuidado con la torreta y con los guardias que vigilan desde las ventanas del pasillo. Cuando llegues al otro extremo tendrás que subir en el ascensor.

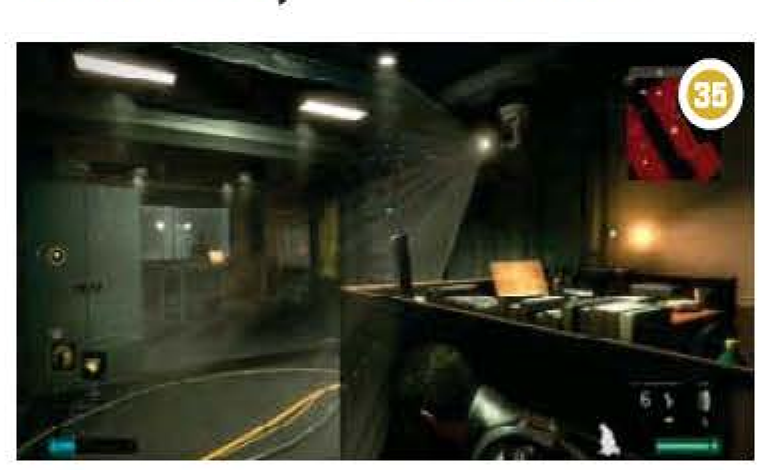
Avanza por el pasillo y examina la puerta del fondo para tener una conversación con Talos Rucker. Debes seleccionar las siguientes conversaciones: Cambiar las tornas, Ser paternalista, Justificar y Cambiar las tornas. Conseguirás el **Trofeo Entre lo tecnológico y lo divino** y la **Tarjeta de acceso de Talos Rucker** 36. Cuando acabe la escena revisa toda la sala y asegúrate de recoger el **Libro electrónico 57** que verás en una mesa cerca de la puerta por la que entraste. Abre la puerta de la izquierda usando la tarjeta que acabas de conseguir y recoge todos los objetos que veas en la sala, incluyendo el **Libro electrónico 58** y una **Biocélula**.

Vuelve al despacho principal y guarda la partida. Sal por la puerta de la derecha y pasa corriendo para alertar a los guardias. Llegarás a una pequeña zona cuadrada en la que verás unos grandes pepinos de color verde. Tienes que conseguir que el enemigo te dispare cuando estés cerca de ellos para que destroce alguno y conseguir el **Trofeo Tantos pepinos**. Cuando lo consigas, carga la partida.

Sal por la misma puerta de antes y salta sobre la barrera de la derecha. Cruza la puerta de la izquierda con cuidado y esquiva al guardia que patrulla. Ve donde conseguiste el trofeo y salta por el hueco de la izquierda para llegar a la parte más baja de la zona. Avanza recto y ve hacia el fondo del lado derecho, hasta una gran puerta de garaje cerrada. Dos enemigos vigilan desde lo alto, así que ten cuidado al abrirla para no ser detectado.

Cruza la puerta y el siguiente pasillo para volver al exterior. Tras la escena y la conversación con tus compañeros acabará la misión. Ahora deberías completar la Misión secundaria 3.













MISIÓN PRINCIPAL 8: BUSCANDO A LOS AUTÉNTICOS TERRORISTAS

Está disponible desde que llegas a Praga tras completar la Misión principal 7. Es recomendable completar antes las misiones secundarias 9 y 10.

Tendrás que dirigirte al GO29. Ve al despacho del forense para hablar con Smiley 37. Sal y no te preocupes por la explosión. Ve hacia el punto que te indican, en los Apartamentos Libuse, y entra en el piso 96.

Busca de objetos y entra en el dormitorio. Examina el reloj antiguo de la pared para abrir un pasadizo, donde verás una **Biocélula** en el escritorio. Debes piratear el portátil para conseguir la información que buscas, lo que activará una trampa de gas venenoso: quita las cajas bajo el escritorio y ve por el conducto.

Tras la conversación con Smiley ve al Barrio rojo y entra en el pub irlandés para interrogar a Stanek en el sótano. Finalmente hablarás con Smiley para terminar la misión. Ahora, deberías completar la Misión principal 9.

MISIÓN PRINCIPAL 9: DESENMASCARAR A LOS HOMBRES AL CARGO

Está disponible desde que llegas a Praga tras completar la Misión principal 7. Es recomendable completar antes las misiones secundarias 9 y 10 y la misión principal 8.

Activa la misión y ve a los Apartamentos de Hlavni 33 y entra en el piso 203. Explora un pocos y cuando quieras avanzar en la misión golpea el saco de boxeo de la planta superior 38. Se abrirá un pasadizo en el que verás la **Tarjeta de acceso de Jim Miller**. Piratea el portátil y la caja fuerte antes de salir.

Ve al callejón que te indica la misión para reunirte con Vega. Tras la charla, entra por el conducto de ventilación para llegar antes al GO29. Sube al despacho de Jim Miller y usa la tarjeta para abrir la puerta. Cuando entres en la sala del Neural subnet tendrás una escena que te llevará una misión de Breach.

Antes de hacer nada asegúrate de guardar la partida porque tendrás que completar esta sección sin activar la alarma para conseguir un trofeo. Rodea la zona y pisa la plataforma con forma triangular para ir a otra zona.

Avanza y ve a la derecha, piratea el bloque del servidor para poder pasar y luego piratea el bloque central para llegar a la primera Torre de datos que tendrás que activar. Date la vuelta y sigue recto para llegar a la sala central 39. En esta zona es donde están los rayos láser y las cámaras: en caso de activar alguna carga la partida anterior.

Salta a la zona inferior y ve hacia la derecha. Coloca dos bloques uno encima de otro para llegar a la segunda Torre de datos. Ve a la zona del fondo, pasa con cuidado para que no te detecten los láseres y arriba encontrarás la tercera Torre de datos. Vuelve a la zona inferior y ve a la derecha, según miras a la cámara que vigila la zona. Ve hacia la derecha y entra en el conducto para rodear la zona. Al salir, mira a la derecha y piratea el bloque del servidor para que aparezca un bloque que tapará la visión de la cámara. »

» **Avanza por el pasillo y sube por la escalera** del fondo para llegar a la cuarta Torre de datos. Recoge los bloques que apilaste al comienzo y llévalos a la parte central sin que toquen los rayos. Cuando estén colocados sube a ellos para llegar a la parte más alta de la zona central y salta hacia la quinta Torre de datos. Al activarla completarás la misión y conseguirás el **Trofeo La red es amplia, infinita** si completaste todas las activaciones sin activar la alarma.

Cuando vuelvas a la realidad habrás completado la misión. Al entrar en el despacho de Miller hablarás con la Doctora Delara Auzenne y aceptarás realizar la Misión secundaria 7, que será el próximo paso a realizar.

MISIÓN PRINCIPAL 10: ENFRENTARME AL ENIGMA

Antes de comenzarla es recomendable haber completado la Misión secundaria 7.

Ve al punto indicado y entra en el Centro de información turística. Cómo ya estuviste aquí antes para recoger un coleccionable solo tendrás que entrar en la parte de atrás y luego por el conducto de la derecha para llegar a la planta inferior. Al entrar en la sala de vigilancia verás una escena y tras ella llegarán varios drones vigilantes. 40

Puedes huir por el túnel por el que llegaron los drones o subir por la escalera del hueco del ascensor, teniendo en cuenta que hay láseres. En cualquiera de los casos cuando vuelvas a la calle habrás completado la misión.

Antes de seguir con la historia es muy importante guardar la partida. Tendrás que elegir si quieres hacer la Misión principal 11 o la 12. Para seguir esta guía, haz primero la número once.

MISIÓN PRINCIPAL 11: ENFRENTARME A QUIEN FABRICÓ LA BOMBA

Para iniciarla tendrás que ir a cualquier estación de metro y elegir como destino la misión de Allison. Todo lo que harás a continuación no tendrá efecto porque luego cargarás la partida anterior. No te preocupes de si acabas con algún enemigo o si activan las alarmas, céntrate en completar el objetivo.

Viaja a la Estación Capek Fountain. Al salir ve hacia la derecha siguiendo el punto indicado para llegar a la Iglesia del dios máquina. Avanza recto hasta un patio interior. Verás una canasta de baloncesto y un par de pelotas. Recoge una y calcula la fuerza para encestar y lograr el **Trofeo Tiene pelotas la cosa**. 41

Vuelve a entrar en la iglesia. Ahora tu objetivo será el de llegar a la planta más alta y entrar en el piso 96. Cuando entres hablarás con la líder de la iglesia. Elijas las conversaciones que elijas, conseguirás el **Trofeo Asesino de dioses**.

Vuelve a cargar la partida que guardaste antes de tomar la decisión de comenzar esta misión y ve al banco para iniciar la Misión principal 12.

MISIÓN PRINCIPAL 12: EL ROBO

Esta misión estará disponible tras completar la Misión principal 10. Para iniciarla tendrás que ir a cualquier estación de metro y elegir como destino la misión del banco.













Activa la misión y ve al Palisade Property Bank. Entra en el parking de fuera. Según entras ve hacia el fondo del lado derecho y abre el maletero del coche de color azul para encontrar el **Paquete de Jano**. 42

Ahora entra en el banco, salta al piso inferior y usa el ascensor que se encuentra al fondo del lado izquierdo para subir a las oficinas de nivel 3. Al salir recibirás el aviso de que la Misión principal 11 ya no se puede completar, pero tranquilo.

Entra por la primera puerta de la izquierda con cuidado de los guardias, sube las escaleras y usa el código 0211 para entrar en el despacho. En uno de los escritorios verás un **Encriptador biométrico de tarjetas** de acceso que debes usar 43. Recoge la tarjeta, entra en la sala secreta y sigue el camino por varios conductos hasta un ascensor en el que tendrás que usar la tarjeta para poder ir a las Cámaras corporativas.

Al llegar a la zona agáchate y baja las escaleras con tranquilidad para que no te detecten los dos guardias de la garita. El siguiente pasillo está lleno de láseres y algunos se mueven constantemente, por lo tanto calcula tus movimientos o usa el aumento de ocultación. 44

En la siguiente zona debes usar el lector de tarjetas de la columna para que baje la cámara de Versalife. Al entrar en ella verás una escena. Antes de salir, recoge el **Libro electrónico 63** que verás en el escritorio de la derecha y asegúrate de piratear el panel que ves en la pared del fondo para abrir una caja fuerte con una **Enzima neutralizadora de Orchid** 45. Este objeto es necesario para conseguir un trofeo más adelante.

Sal de la cámara, salta a la parte superior y pulsa el botón de la izquierda para que suba. Desde este punto de la misión tu único objetivo será llegar a la parte más alta y salir por unos conductos. Durante el ascenso verás varias cámaras en las que buscar objetos pero ninguna contiene nada importante. Terminarás llegando al parking en el que comenzó la misión y al salir completarás el último paso.

Si completaste la Misión secundaria 4 en vez de darle el Calibrador a Koller recibirás una llamada para decirte que ya está disponible para realizar la Misión secundaria 8. Antes de ir a realizar más misiones tendrás que viajar en metro hasta la Estación de Capek Fountain. Tu objetivo será el de ir a la iglesia de la Misión principal 11 para recoger tres coleccionables.

En la zona ya no habrá miembros de la iglesia pero sí policía. Ten cuidado al piratear los paneles para que no te detecten. En el piso 90 encontrarás el **Libro electrónico 64** encima de una mesa. En el piso 91 encontrarás el **Libro electrónico 65** encima de otra mesa. Finalmente en el baño del piso 92 encontrarás el **Libro electrónico 66**. El siguiente paso es completar la Misión secundaria 8.

MISIÓN PRINCIPAL 13: GARM

Comenzará de forma automática tras el viaje con el que acaba la Misión principal 12. Tras la finalización de la escena con la que comienza la misión debes avanzar hasta la base indicada. »

» **Al examinar la puerta principal verás una escena** 46. Debes hacer una llamada y asegurarte de que llamas a Vega o se activará una alarma. Ve hacia el fondo de la derecha de la base y activa el interruptor para detener la turbina y entrar. Sube la primera escalera y guarda la partida.

Al subir de la escalera verás una máquina delante. Introduce una Biocélula en la clavija para darle energía y pulsa los triángulos izquierda, arriba, arriba, derecha y el botón principal. Durante la conversación que se iniciará, debes elegir la opción de Regañar y conseguirás el **Trofeo Perforador del núcleo**, pero se activará una alarma y tendrás que cargar la partida.

Ahora no debes hacer lo del taladro. En la mesa verás el **Libro electrónico 67**, cógelo y avanza por el pasillo de la izquierda hasta el primer hangar sin que detecten las cámaras. Noquea a los dos primeros guardias. Según bajas por la escalera ve a la izquierda rodeando el edificio y salta al techo para caer por el otro lado: cuidado con el guarida que patrulla el techo 47.

Al caer al otro lado verás un elevador por el que debes subir hasta el tejado del siguiente edificio. Salta por el otro extremo y sube por las escaleras del fondo sin que te detecte la cámara. Llegarás a una pequeña oficina en la que encontrarás el **Libro electrónico 68**. Avanza por el conducto que ves bajo la mesa de trabajo, y luego entra por el que hay en una especie de almacén. Llegarás a una zona con un gran tubo azul. Desactiva el interruptor a tu izquierda para entrar en el tubo y avanza hasta el segundo hangar.

Sal con cuidado para que no te detecte ni la cámara ni el guardia que patrulla desde el lado derecho y entra en la zona de la izquierda. En una mesa del fondo verás el **Libro electrónico 69**, ten cuidado con la cámara de la puerta de la derecha 48. Sal por la puerta de la cámara y sigue recto para subir por las escaleras del fondo. Terminarás llegando a una especie de almacén grande. Rodea la zona por la derecha hasta y entra en el conducto de ventilación que verás arriba 49. Avanza por el conducto y cuando se separen los guardias activa la ocultación, salta y ve hacia la derecha para activar el botón que abre la verja del ascensor y actívalo para subir. Una vez arriba ya no habrá más peligro. Corre hasta el helipuerto y sube en el helicóptero para completar la misión. El siguiente paso será completar la Misión secundaria 12.

MISIÓN PRINCIPAL 14: EN BUSCA DE LAS PRUEBAS FINALES

Es recomendable no iniciarla hasta que no se hayan completado la Misión secundaria 11.

Ve al GO29, recuerda usar el atajo del callejón. Reúnete con Miller en su despacho 50. Luego, sal del GO29 y al poco de avanzar recibirás una llamada que iniciará la **Misión secundaria 11**. Debes completarla junto al último paso de la Misión secundaria 3, antes de seguir avanzando en esta misión.

Debes llegar al teatro en el Territorio de los Dvali. Sube a la terraza del Red Queen para llegar a los tejados. Entra por la cúpula del teatro para caer en el hall 51. Date prisa y sube a la













primera planta por la escalera. Ve al fondo a la izquierda, aparta las cajas y sigue hasta el escenario. Usa la ocultación para saltar al escenario y entra por el conducto de la izquierda.

Llegarás a la zona de maquillaje y debes ir al despacho que está al fondo a la derecha. Tras la escena 52, espera a que salga una de las personas, entra, noquea a la otra y recoge el **Libro electrónico 72** del sofá. En la sala de contigua piratea el portátil de la mesa del fondo para desactivar la cámara y abrir la puerta por la que debes salir.

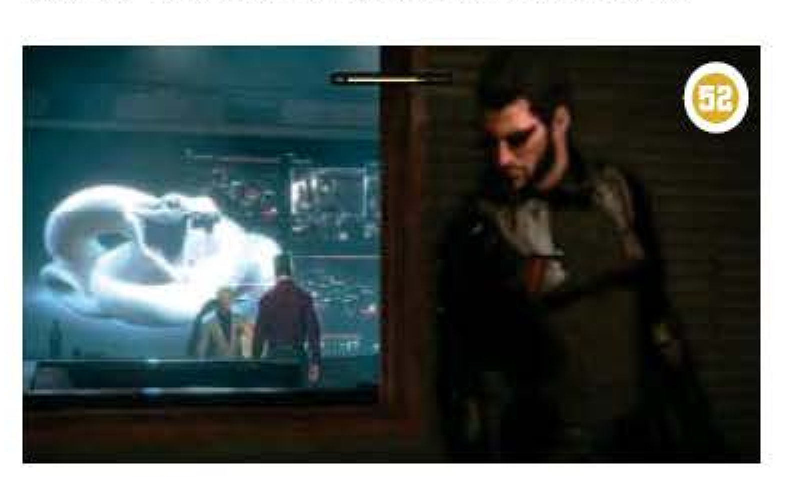
En las alcantarillas verás varias zonas que puedes explorar en busca de objetos. La alcantarilla te llevarás hasta un metro y debes viajar a la Estación de Capek Fountain. Cuando salgas, ve a tu apartamento para tener una conversación con Vega. Vuelve al helipuerto para viajar a la zona donde transcurrirá las últimas tres misiones del juego. Asegúrate de que tienes 72 coleccionables y todas las misiones opcionales completadas.

MISIÓN PRINCIPAL 15: ASEGURAR EL CENTRO DE CONVENCIONES

Baja en el ascensor a la Oficina de seguridad. Acércate al puesto de vigilancia y al hablar con el guardia elige la opción de Apartarse. Ve a la izquierda de la oficina y piratea la puerta. En el mostrador principal verás el **Libro electrónico 73** 53.

Sal por la puerta de la izquierda, ve a la derecha y cruza por los láseres de la izquierda. Ahora ve hacia la izquierda para cruzar la puerta y entra en el conducto. Avanza hasta una sala con servidores. En el lado opuesto según llegas, verás una caja que puedes mover para descubrir otro conducto que te lleva hasta la sala de la misión principal. Al entrar tendrás una conversación con Miller. Lee los correos del portátil de la izquierda para conseguir el código 5359 y úsalo en la terminal del fondo para activar la anulación de seguridad. Baja en el ascensor a la Recepción. Sal y espera a que el guardia se quede solo para noquearlo 54. Escóndelo en la sala de vigilancia y piratea el portátil para desactivar algunas cámaras.

Deberás noquear a los once guardias de la zona o cuando completes esta misión activarán la alarma. Uno es un hombre mayor y casi calvo y tiene la llave de acceso que buscas. Suele ir a los baños bajo la primera pista de baile o junto a los carros de bebida cerca de la pista de baile del fondo. Localízale y noquéale para robarle la **Tarjeta de acceso al alijo de seguridad**. Ve a la pista de baile del fondo para coger en uno de los sofás que están en las ventanas el **Libro electrónico 74**. Con la tarjeta, cruza la puerta que te indican. »







» **Avanza por el pasillo con cuidado** y noquea a los dos guardias. Debes ir al último cuarto de vigilancia para noquear a otro. Mira bajo el escritorio, aparta las bolsas y abre el maletín para coger el **Dispositivo mortal de Marchenko**, te hará falta.

Guarda una partida extra: las últimas dos misiones comenzarán en cuanto cruces la puerta que te indican y debes hacer varias cosas para conseguir los trofeos.

Al cruzar verás una escena con Miller y tendrás que elegir si quieres ir a por Marchenko o Salvar a los elegidos. Elige una y habla con Jim Miller para administrarle el antídoto del banco . Conseguirás el **Trofeo (No) está muerto, Jim**. Ahora, a por la Misión principal 17.

MISIÓN PRINCIPAL 16: DETENER A MARCHENKO

Es recomendable completar antes la Misión principal 17.

Desde la cocina donde está Miller vuelve a la pista de baile, sal por la puerta doble del fondo y corre por el pasillo hasta llegar donde aguarda Marchenko.



Durante la escena tendrás la opción de usar el detonador y si lo haces conseguirás el **Trofeo Máquina de Laputa** cuando acabe la escena. Espera a que comiencen los créditos para conseguir el **Trofeo Más obstáculos** si completaste las dos misiones en menos de diez minutos, y el **Trofeo El zorro más astuto** por completar el juego sin activar ninguna alarma.

Carga la partida más próxima al combate y no uses el detonador, usa una Mina PEM. Si no tienes, puedes subir a la planta superior para encontrar los elementos y construirla. Cuando la tengas, ocúltate tras una esquina, coloca la mina cerca y espera a que venga el jefe. En cuanto la pise quedará aturdido y podrás noquearle cómo a un enemigo normal (55). Cuando comiencen los créditos conseguirás el **Trofeo Pacifista** por acabar sin matar a nadie (56).

MISIÓN PRINCIPAL 17: PROTEGER EL FUTURO

Esta misión comienza tras curar a Jim en la Misión principal 15. Tienes que realizar este recorrido lo más rápido que puedas.



En la cocina verás dos puertas, debes ir por la que está cerrada y marca como Misión principal 17 (57). Avanza por el pasillo sin correr y sigue hasta un largo pasillo en el que verás una torreta al fondo. Nada más entrar, mira arriba a la derecha para ver un saliente al que debes saltar. Entra por el conducto de tu izquierda y en la siguiente sala salta al techo para llegar a los conductos. Avanza siempre hacia la derecha hasta una gran sala de reuniones. En el fondo de la derecha según llegas verás el conducto por el que debes avanzar hasta un hueco de ascensor.

Ve en el ascensor a la Sala VIP. Sal y entra por la puerta del fondo para encontrar a los VIP. En una mesa sin comida verás el **Libro electrónico 75** y cuando lo recojas conseguirás el **Trofeo Coleccionista de Tablets**.

Ve en el ascensor a las Salas de reunión para poder salir por el hueco del techo. Debes volver lo más rápido que puedas a la cocina de Miller, teniendo en cuenta a los guardias y que debes completar la Misión principal 16 antes de diez minutos.



MISIONES SECUNDARIAS

En este apartado detallamos las doce misiones secundarias que tiene el juego. Ten en cuenta que las misiones secundarias no se realizan en orden y que para que algunas estén disponibles hay que realizar pasos concretos durante la historia o en otras misiones secundarias.

MISIÓN SECUNDARIA 0: NOCHES DE NEÓN

Está disponible desde que llegamos a Praga.

Ve a la tienda Vincent Van Aug, baja al sótano y coge los **Libros electrónicos 11 y 12**. Sube y avanza por la calle hacia el norte. Abre la puerta de madera a tu derecha y al entrar mira a tu izquierda para ver el **Libro electrónico 13** en un sillón. Ve hacia el pequeño patio del fondo, acaba con el guardia y abre la caja fuerte del suelo para coger una **Agenda de bolsillo** que debes leer para conseguir información sobre la misión.

Ve al piso 22 en tu bloque de apartamentos y abre la puerta con el código 0310. Tendrás que noquear a dos personas. Examina todo el piso, coge la **Agenda de bolsillo** cerca de la puerta (1) y léela para conseguir la contraseña DobraNoc. Introdúcela en el portátil de la cocina y lee todos los correos.

Ve al metro y viaja a la Estación de Palisade. Ve al bloque de pisos que te indican, entra por la ventana del 203 y desde las escaleras que sube a la planta de arriba verás un conducto por el que debes entrar para llegar al piso de la misión (2). Ve al baño y junto a la bañera verás una **Agenda de bolsillo** que debes coger y leer. Baja al salón y piratea el portátil para contratar un servicio de limpieza. Viaja en metro y cuando vuelvas al piso descubrirás que ha sido limpiado. Sube al dormitorio y examina el cisne de la cama para ver la **Tarjeta de acceso con neón**.

Sal del edificio y dirígete al punto de la misión. Abre con la tarjeta la puerta principal y ve por el pasillo de la izquierda. Entra por la puerta de la derecha. Examina al hombre muerto para conseguir una **Agenda de bolsillo** que debes leer.

Ve hasta los apartamentos Libuse. En el patio verás un garaje abierto a la izquierda, entra por el conducto que hay dentro (3) y llegarás a una pequeña habitación con una caja fuerte. Usa una Multiherramienta para abrirla y recoge todos los objetos, incluyendo una **Agenda de bolsillo** que debes leer. Ahora debes ir al piso 96, entra por la ventana y en la cocina verás el **Libro electrónico 14**.

Vuelve a tu bloque de apartamentos y entra en la alcantarilla del callejón del sur. Baja por la escalera, ve hacia la derecha y sigue el indicador hasta una puerta. Antes de abrirla con el código 0311 vigila la torreta de la siguiente sala. Cuando estés listo pasa corriendo, sube la escalera del fondo y abre la verja con el mismo código. »







» **Al pasar a la siguiente zona verás una tubería** a tu izquierda y un hombre que patrulla la pasarela del fondo 4. Avanza por la tubería y noquea al guardia en la sala de la izquierda para no correr riesgo. Si tienes una Multiherramienta puedes piratear el ordenador para desactivar toda la seguridad aunque no vale la pena. Sigue por la pasarela con cuidado para que no te detecte la cámara y déjate caer por el hueco que verás al fondo para reunirte con la química de neón.

Durante la conversación tendrás que elegir las siguientes conversaciones: Advertir y Hacer frente. Cuando acabe la escena conseguirás el **Trofeo Noches de neón**. Recoge la **Agenda de bolsillo**, la **Multiherramienta** y los **Credichips** que verás por las mesas. Vuelve a la calle por donde entraste y comienza la Misión secundaria 1.

MISIÓN SECUNDARIA 1: EL TICKET DORADO

Está disponible desde que llegamos a Praga. Para iniciarla debes ir al Control policial que verás en la parte central del barrio sur de Praga 5. Al acercarte se acercará a ti un policía llamado Drahomir y tendrás que elegir las conversaciones: Cooperar, Seguir el juego y Aceptar.

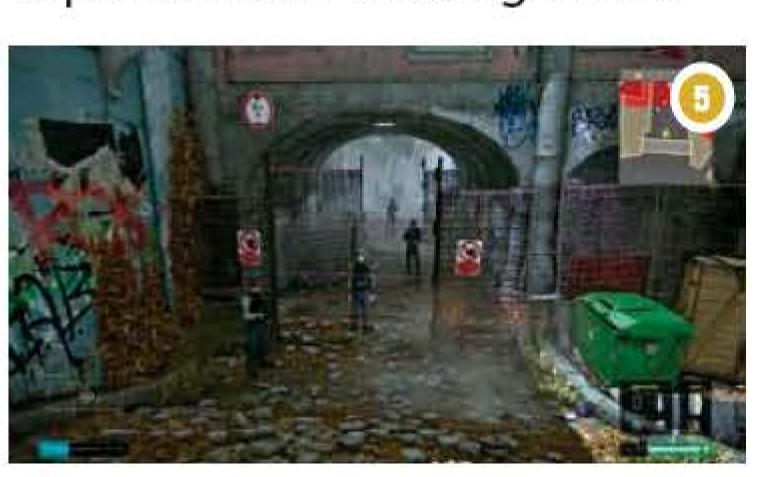
Ve al punto que indica la misión y habla con el hombre que está junto a la puerta. Tras la conversación, sube por el andamio que ves a la derecha y entra en el piso. Sobre la cama verás el **Libro electrónico 15**. Sal del piso, salta por encima del muro y luego al tejado de tu izquierda. Espera a que el guardia que está en medio del patio comience su ronda para saltar y cruza la puerta de madera de la casa.

Agáchate para pasar bajo los láseres y en el quicio de la tercera ventana verás el **Libro electrónico 16** 6. Agáchate y escóndete tras la casa de muñecas para que no te detecte la cámara. Cuando la zona esté tranquila sube por la escalera del fondo. Hay un hombre que patrulla la sala y la zona de la escalera. Puedes pasar agachado por debajo de los láseres y noquearlo junto al portátil que suele examinar. Piratea el portátil con el código 1980 para desactivar la seguridad y abrir la puerta por la que debes avanzar.

En el despacho al que llegas verás a una mujer con la que debes hablar y elegir las siguientes conversaciones: Calmar, Calmar, Preguntar y Quiero ayudar. Cuando acabe, recoge el **Libro electrónico 17** de la mesilla junto a la ventana y entra por el conducto de la pared. Llegarás a un garaje del patio anterior en el que encontrarás una caja fuerte que puedes abrir con el código 2489. Vuelve a la habitación, salta al tejado desde el balcón de la terraza y sal de la zona.

Vuelve al control policial anterior. SI te das la vuelta verás la tienda Vincent Van Aug en la que ya estuviste. Entra y baja al sótano para reunirte con Irenka. Sal y corre hacia el metro, rodéalo por la izquierda y entra en la tienda del fondo. Tendrás que noquear a un atracador antes de que dispare a Edward Brod. Habla con él y elige las conversaciones: Responder con la verdad, pregunta por todo, Continuar y Rechazar el pago.













Baja al metro y viaja a la Estación de Monument. Ve a la Oficina de registro gubernamental, cuando el guardia que patrulla la zona esté fuera de la oficina (7) pasa agachado y pegado al mostrador para abrir la puerta de la izquierda. Abre la siguiente con el código 6788 y avanza hasta la sala del fondo. Piratea el portátil para desactivar las cámaras y activar los terminales de los visados. Examina el terminal de la derecha y espera a que te hable tu compañera. Tendrás que decidir a cuál activarás el permiso, en nuestro caso elegimos a Irenka. Al tomar la decisión conseguirás el **Trofeo El Ticket dorado**. Sal por el conducto de la derecha, dirígete al tren y vuelve al control del policía corrupto.

Según miras la tienda Vincent Van Aug ve a la derecha para encontrar a tres policías junto a una puerta. Habla con la mujer del medio y elige las conversaciones: Entregar a Drahomir y Falsificación y extorsión. Verás que los policías van hacia el control policial y comenzará un tiroteo (8). No cuenta como alarma pero si quieres puedes irte corriendo. Cuando acabe el tiroteo, empieza la Misión secundaria 2.

MISIÓN SECUNDARIA 2: CULTO A LA PERSONALIDAD

Está disponible desde que llegas a Praga. Ve al callejón al sur de tu apartamento y entra por la alcantarilla. Habla dos veces con la chica de la chaqueta roja para obtener información (9).

Sigue hasta llegar al punto de interés. Encontrarás a un joven llamado Viznik con el que debes hablar y elegir las Calmar y Aceptar. Usa el lector de tarjetas para abrir la puerta y cruza la siguiente para llegar al lugar de reunión de la secta y ver una escena, en la que tendrás que elegir las siguientes conversaciones: Consentir y Acceder. Cuando acaben las conversaciones date la vuelta y ve a la izquierda. Sobre un contenedor verás un **cartel arrugado** que debes recoger y examinar para avanzar. (10)

Vuelve al metro y viaja a la Estación del Palisade. Entra en la tienda de magia y habla con el dependiente (11). Asegúrate de elegir todas las conversaciones antes de darle a continuar. Vuelve a la secta. Sitúate en la zona central y sube por la escalera de mano de la derecha. Espera a que la cámara haga su ronda. En la esquina izquierda verás un **emisor** que debes estropear (12).

Vuelve a la puerta de entrada y, según la miras, gira a la derecha para ver una pantalla. Sube a las cajas de detrás y salta a la pasarela de la derecha. Según subes, ve recto hasta el segundo emisor. Date la vuelta y, cuando la cámara no vigile, ve hasta el fondo para encontrar el último emisor que debes bloquear. »







» **Vuelve al atril de la parte central** y examina el micrófono para tener una conversación en la que debes elegir las conversaciones: Compadecerse y Paliar. Cuando acabe conseguirás el **Trofeo Culto a la personalidad.**

Antes de irte vuelve a la zona del tercer emisor. Entra por la puerta que ves al fondo para llegar al despacho del líder de la secta y recoge el **Libro electrónico 18** de un sofá. Examina el resto de la habitación para encontrar varios objetos. Ahora ve a completar la Misión principal 3.

MISIÓN SECUNDARIA 3: LOS AUMENTOS MISTERIOSOS

El primer paso de esta misión no estará disponible hasta que hayamos hablado con Koller por primera vez. Tras hacerlo vuelve a tu piso y usa la tele para hablar con Sarif 13. Puedes elegir cualquier pregunta. Tras esto **debes comenzar con la Misión secundaria 4.**

El segundo paso de esta misión no estará disponible hasta que volvamos a Praga tras completar la Misión principal 7. Al llegar a la ciudad tendrás que inspeccionar el apartamento del científico que indica la misión. Al llegar y descubrir que está muerto completarás la misión. Registra su cadáver para conseguir la **Tarjeta de acceso a la cámara de Tai Yong Medical** y el resto del apartamento para encontrar objetos más, como una **Biocélula**. Ahora **debes comenzar con la Misión secundaria 6.**

El último paso de este misión comenzará durante la Misión principal 14. De nuevo tendrás que ir a la casa y usar la tele para tener otra conversación. Acabarás la misión y no habrá recompensa. Ahora debes volver a seguir con la Misión principal 14 donde la dejaste.

MISIÓN SECUNDARIA 4: EL CALIBRADOR

Estará disponible tras reunirnos con Koller por primera vez si no le has entregado el Calibrador antes de que lo pidiese.

Ve al metro y viaja a la Estación del Palisade. Ve al callejón que está tras la tienda Electrónica Tubehouse y entra en la alcantarilla. Al bajar por la escalera de mano ve a la derecha y acércate a la puerta para charla con Otar Botkoveli 14. Elige estas conversaciones: Ir al grano, Hacer cumplido, Esquivar y Aceptar. Conseguirás el **Trofeo El honor nos mantiene unidos** y la posibilidad de completar dos misiones que desbloquearán otro trofeo.

Puedes caminar libremente por el casino pero no llames la atención. Sube por la escalera central y vea la izquierda, en la esquina del pasillo verás una pequeña mesita en la que encontrarás el **Libro electrónico 26** 15. Coge el **Calibrador** de la mesa para completar la misión y te pondrás en contacto con Koller. Te dirá que ahora no está disponible. Ahora debes completar la Misión principal 4.

MISIÓN SECUNDARIA 5: SAMIZDAT

Esta misión está disponible al completar la Misión secundaria 5. Para iniciarla debes ir al GO29 y hablar con Peter Chang junto a la puerta del Campo de tiro y acepta ayudarle 16.













Una vez iniciada la misión, sal del GO29 y dirígete al bloque de apartamentos que te indica la misión. Ve al piso 302, sal al mirador y entra por la ventana del piso. Llegarás a una habitación con un portátil que debes piratear. Entra en el chat y elige las siguientes conversaciones: Preguntar y ¿Dónde estás? No es obligatorio elegir estas conversaciones, pero así conseguiremos el punto exacto de la alcantarilla por la que debemos entrar para avanzar.

Dirígete a la alcantarilla que te indican y al bajar por la escalera de mano ve por el túnel de la izquierda. Llegarás a una sala más grande, con unas tuberías negras en el techo 17. Si tienes el nivel 3 de pirateo, quita las cajas que ves abajo en la pared del fondo y piratea el panel para abrir la puerta del garaje. Si no lo tienes deberás avanzar por las tuberías negras e ir hacia la derecha en el siguiente túnel. Los dos caminos te llevará hasta un hombre llamado K con el que debes hablar. Puedes hacer las preguntas que quieras, pero asegúrate de que aceptas ayudarle.

Vuelve a la superficie y ve al punto que te indican para llegar al banco en el distrito de Palisade. Nada más entrar, ve hacia el sofá de la izquierda para encontrar el **Libro electrónico 43**. Detrás del mostrador hay otro sofá en el que encontrarás el **Libro electrónico 44**. Ponte de espaldas al banco y salta a la planta inferior. Según caes ve al fondo de la izquierda y entra en el despacho. Encima del escritorio verás el **Libro electrónico 45** y la **Tarjeta de acceso al ascensor del Palisade**. Entra en el ascensor de la derecha de la oficina y usa la tarjeta para subir directamente al nivel 3.

Al salir del ascensor ve a la izquierda, abre la puerta para que se acerque un guardia y noquéalo. Entra con cuidado y ve hacia las escaleras del fondo a la izquierda (ojo con la cámara de la escalera) y usa el código 0211 para abrir la puerta del despacho. Verás varios portátiles que puedes piratear y un puzle con tres columnas 18. Debes realizar estos movimientos: pulsar cuadrado, que gire, pulsar cuadrado, que gire dos veces, pulsar cuadrado. En el despacho verás el **Libro electrónico 46** y una caja fuerte que debes piratear para encontrar las pruebas de esta misión.

Vuelve a la sala anterior y mira al techo para ver un conducto de ventilación. Avanza por él hasta salir fuera y salta a las plantas inferiores. Con este método no activarás alarmas y saldrás rápidamente del banco.

Ahora debes volver a hablar con K para entregar las pruebas. Tras la conversación, vuelve a la superficie para ir al punto que te indican cerca de la tienda Servicio de limpieza de Unneda de Praga. Justo enfrente verás un coche desde el que debes saltar a los salientes del edificio, desde aquí a la farola de la fachada, luego a la pequeña pasarela que ves enfrente y finalmente sube al tejado de la tienda Autodily. Encontrarás una antena que debes piratear para poder activar la administración remota. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Samizdat** y habrás completado la misión. Ahora deberías iniciar la Misión principal 6. »

» MISIÓN SECUNDARIA 6:
01011000

Está disponible desde que volvemos a Praga tras completar la Misión principal 7. Para iniciarla tendrás que ir al metro de Palisade. Nada más llegar a la zona de las vías verás un cartel que emite interferencias que debes examinar. 19

Una vez iniciada la misión usa el metro para viajar a la Estación de Capek Fountain. Ve al edificio que te señalan y baja al sótano para examinar el primer portátil del mostrador, accede al chat y elige las conversaciones que quieras pero asegúrate de aceptar la misión.

Ve al siguiente punto que te indica la misión. Abre la puerta y sigue recto para ver un conducto por el que puedes entrar. Al salir del conducto gira a la derecha para ver otro conducto por el que debes entrar para llegar a otra zona. Entra en ella antes de que lleguen dos guardias por el fondo del lado derecho y cuando se detengan en medio de la sala noquea a ambos a la vez y luego al que manipula el panel 20. Asegúrate de examinar el cuerpo de uno de los guardias, porque tiene una **Agenda de bolsillo** que debes recoger y leer para conseguir información sobre un tal Walker que te hará falta más adelante. Usa el código 1591 para abrir la puerta de la sala y recoge el **Disco de memoria** del escritorio en la siguiente sala. Para salir de la zona puedes subir a la planta de arriba y salir por una ventana o por el conducto por el que llegaste.

Ve al metro y viaja a la Estación de Pilgrim. Dirígete a la tienda Future-Past Antiky y habla con el dependiente Walker eligiendo las siguientes conversaciones: Preguntar, ¿Future-Last?, Pedir explicaciones sobre el nombre, ¿Jefe?, Estás en peligro y Puedes irte. Conseguirás que el dependiente salve su vida y que no intente acabar contigo. Solo es posible si antes recogiste la Agenda de bolsillo.

Vuelve al metro y viaja a la Estación Capek Fountain. Dirígete a tu apartamento, acércate a la mesa del salón y activa el dispositivo de la mesa para ver el Disco de memoria. Al hacerlo tendrás una conversación en la que podrás elegir las conversaciones que quieras. De cualquier forma conseguirás el **Trofeo 01011000**.

Al terminar la conversación llegarán unos guardias a tu apartamento y no podrás evitarlo. Activa la ocultación y salta a la calle desde la ventana del baño antes de que te detecten para completar la misión.

MISIÓN SECUNDARIA 7:
FUNDIDO A NEGRO

Para iniciar esta misión hay que avanzar en la historia hasta completar la misión principal 9. Al volver al despacho de Miller tendrás una conversación con la Doctora Delara Auzenne que nos ofrecerá misión. Para llegar a completarla cómo indicamos a continuación es obligatorio tener el aumento de Catalizador de simulación empática.

Ve al despacho de Vince Black y piratear su ordenador para leer su dos correos. Cuando acabe la siguiente conversación con Delara sal del GO29 para ir al Barrio rojo y subir a la terraza del Red Queen 21. Aquí









verás a Dobromila Novakova y debes hablar con ella eligiendo estas conversaciones: Engañar y Sí, lo entiendo. Así los matones no os perseguirán y no tendrás que enfrentarte a ellos.

Ve al metro y viaja a la Estación de Capek Fountain. Ve al callejón indicado para hablar con Dobromila y elige: Negociar para conseguir información y Pagar 350.

Vuelve al metro y viaja a la Estación del Palisade. Al llegar a la calle abre el mapa y ve al callejón que está justo al oeste de la boca de metro. Verás dos garajes en la fachada de un edificio 22. Abre el de la izquierda con el código 2565 y entra. Examina el cuadro de la izquierda y activa el botón para abrir un pasadizo secreto que te llevará hasta el sótano. Verás a una mujer con la que debes hablar y elegir las siguientes conversaciones: Paliar y Simpatizar. Después llegará otro hombre con el que debes elegir las siguientes conversaciones: Negociar paso, R2, Presionar y Presionar. De este modo salvarás a la chica y no se iniciará un tiroteo.



Finalmente ve al punto que te indican para llegar a una casa. Baja al sótano y tras el sofá encontrarás el cadáver de la persona que buscabas. Conseguirás el **Trofeo Fundido a negro** y habrás completado la misión. El siguiente paso será completar la Misión principal 10.

MISIÓN SECUNDARIA 8: EL ARREGLO

Esta misión solo está disponible tras completar la Misión principal 12 y solo si has completado la Misión secundaria 4 como es debido, en vez de robar el calibrador al comienzo del juego antes de que Koller nos lo pidiese.

En esta misión solo debes ir a ver a Koller en su búnker para tener una escena en la que te instalará el Calibrador 23. Al terminar, conseguirás el **Trofeo Recién salido del horno**.

Ahora debes completar el último paso de la Misión principal 12. Solo debes ir al helipuerto para reunirte con Miller y viajarás a unas instalaciones en los Alpes suizos llamada GARM para iniciar la Misión principal 13.



MISIÓN SECUNDARIA 9: TODO QUEDA EN FAMILIA

Está disponible desde que llegamos a Praga tras completar la Misión principal 7 y solo si hemos completado la Misión secundaria 4 como indicamos y el objetivo secundario durante la Misión principal 7. Al poco de avanzar por la ciudad te llamará Otar Botkoveli para que vayas al Red Queen cerca de la Estación de Pilgrim.

Antes de comenzar la misión ve hacia el callejón del sureste de la zona. Sube al arco que verás y desde aquí al balcón de arriba. En el apartamento verás el **Libro electrónico 59**.

Dirígete al Red Queen, sube una planta y entra en la oficina del manager. Encontrarás a Masa Kadlek y debes hablar con ella. Puedes elegir las conversaciones que quieras pero acepta la misión. Cuando acabe la conversación sube otro piso y sal a la terraza. Salta sobre las sombrillas y desde aquí al tejado que está justo al lado. Avanza por este tejado hasta ver un puesto de francotirador cerca de un saliente 24.

»

» **Pégate a la pared de la derecha** y salta abajo. Sigue pegado a la pared mientras vas hacia los apartamentos y entra por la puerta principal. Nada más entrar activa la ocultación y noquea a los dos guardias que están hablando antes de que se separen. Entra en la lavandería que ves a la izquierda para encontrar a Dominik y noquéalo.

Ahora debes ir al apartamento 86. Abre la puerta y agáchate junto a ella mientras esperas a que uno de los guardias vaya al baño. Noquea al que se queda en la cocina y luego al otro en el baño. Ahora vuelve a por Dominik, arrástralo hasta el apartamento 86 y **guarda la partida**. Debes arrastrarlo fuera del balcón y hacer que caiga en el elevador o la basura sin que muera 25. Cuando lo consigas llévalo hasta el garaje que te indican. Al cerrarlo completarás la misión y conseguirás el **Trofeo Todo queda en familia**.

Antes de abandonar la zona vuelve a los apartamentos y entra en el piso 94. Dentro encontrarás a una mujer, cuando la hayas noqueado recoge el **Libro electrónico 60** bajo el televisor. Entra en el piso 95 y recoge el **Libro electrónico 61** que verás a la derecha del televisor. Examina el resto de apartamentos si quieres para buscar objetos y conseguir experiencia pirateando. El siguiente paso será completar la Misión secundaria 10.

MISIÓN SECUNDARIA 10: EL CHATARRERO

Está disponible desde que volvemos a Praga tras completar la Misión principal 7. Es muy importante completarla como indicamos para completar todos los objetivos secundarios y que luego esté disponible la Misión secundaria 11.

Ve hasta tu bloque de apartamentos y verás que el callejón de la izquierda ha sido acordonado por un crimen 26. Entra en el callejón y habla con Daria Myska y ofrece tu ayuda para resolver el asesinato. Habla con el chismoso para conseguir información sobre Radko. Habla con el Inspector Karl Montag y asegúrate de elegir todas las conversaciones, si alguna aparece en blanco es que aún no la realizaste. Habla de nuevo con Daria y completa todas las conversaciones. Ahora debes examinar **siete pruebas**: tres en el cadáver, una en la sangre de la pared y tres más por el suelo. Habla con Montag y realiza todas las conversaciones para hablar sobre las pruebas.

Abre el mapa y ve hacia la Oficina de campaña de Radko Perry. Tienes que bajar al sótano sin que te vean y piratear rápidamente antes de que el guardia baje para hacer la ronda. Abre el chat y realiza las siguientes conversaciones: Negociar, Engañar, Cuestionar. Sal de la oficina sin que te vean y habla con Radko Perry.

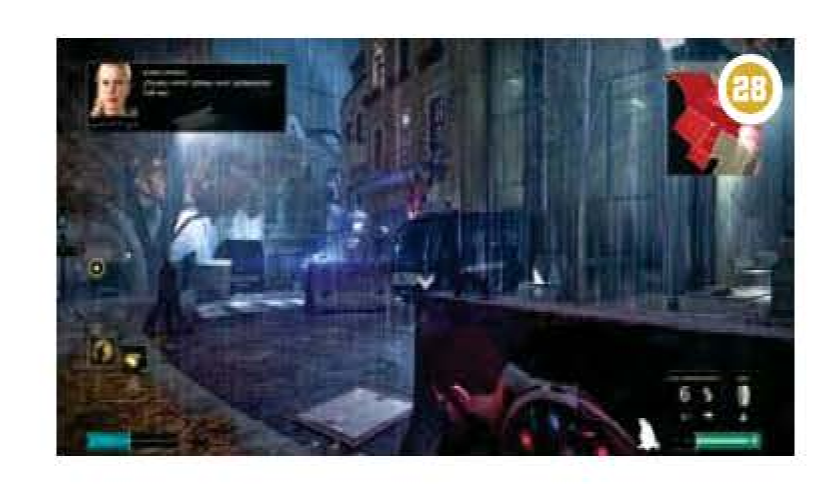
Ve al metro y viaja a la Estación de Monument. Nada más salir verás una comisaría a la derecha. Entra y baja al sótano. Al fondo hay unas taquillas. Abre la de Smolinski para encontrar unos **archivos** y examínalos 27.

Ahora ve al piso de Johnny Gunn. Habla con él y después de compadecerle pídele que te deje echar un vistazo. Según miras la cama verás junto a los cajones blancos de la derecha













unos **documentos** que debes leer. Antes de irte, entra en el baño y mira en el suelo para encontrar el **Libro electrónico 62**.

Con las pruebas, vuelve a hablar con Montag. Durante la conversación asegúrate de que eliges la opción de absolver a ambos y que olviden a Johnny. Conseguirás el **Trofeo El chatarrero** y podrás realizar la Misión secundaria 11. Ahora ve a por la Misión principal 8.

MISIÓN SECUNDARIA 11: LA ÚLTIMA COSECHA

Comenzará durante la Misión principal 14, si completaste la Misión secundaria 10 con todos los objetivos secundarios y diciendo que ninguno de los dos sospechosos era el asesino. 28

Ve a tu bloque de apartamentos. En la puerta del piso 31 está Montag. Habla con él sin preguntarle qué hace aquí. Entra en el piso y piratea el portátil. Revisa el Collar de gato, la Alfombra de piel de oso, el Diario de Daria Myska, el Tratado y un Accesorio para el pelo. En la estantería del salón verás el **Libro electrónico 70** 29.

Vuelve al metro y viaja a la Estación de Pilgrim. Ve a la Farmacia Lekarna y habla con el Doctor Cipra eligiendo estas conversaciones: Apelar, Preguntar, Apelar, Sermonear, Otro modo, L2 para contradecir. Conseguirás la contraseña para acabar la misión correctamente. Antes de irte, sube al piso de arriba, aparta la nevera y recoge el **Libro electrónico 71**.

Vuelve a las alcantarillas de tu bloque. Al bajar por la escalera ve por el nuevo camino de la derecha hasta encontrarte con Daria 30. Elige estas conversaciones: Hacer frente, Usar palabra clave, AD Hominen 2026, R2, Humanizar, Humanizar y Acercarse. Conseguirás el **Trofeo La última cosecha**. Ahora ve a por la Misión secundaria 3.

MISIÓN SECUNDARIA 12: K DE KAZDY

Debes completar la Misión secundaria 5 y la Misión principal 13. Al poco de comenzar la Misión secundaria 14 recibirás una llamada de socorro de Samizdat.

Avanza por la calle hasta el metro, pero vigila a los policías porque ahora todos son hostiles. En el metro verás láseres y torretas, así que cuidado. Usa el tren para viajar a la Estación de Capek Fountain. Avanza con cuidado hasta la alcantarilla que está junto a tu bloque de apartamentos. Baja por la escalera y ve en dirección hacia la secta, pero gira y abre la verja de metal que verás en el lado derecho para llegar a la zona en la que te reunirás con Little K. Habla con ella y, tras perdonarla, pregunta que es lo que pasa y ofrece tu ayuda.

Vuelve al tren y viaja a la Estación de Monument. Entra en la comisaría y baja al sótano. Ve al fondo y piratea el panel de la pared para abrir la celda de K. Habla con él, elige la opción de Actúa fríamente y sal de la comisaría con cuidado.

Tendrás que ir a la tienda del Servicio de limpieza Unneda de Praga, no importa lo que haga el grupo de K. Ten en cuenta a los policías y las torretas que habrá por el camino y cuando entres en la tienda habla con K para conseguir el **Trofeo K de Kazdy**. Ahora, inicia la Misión principal 14.

TROFEOS

PLATINO

#CANTKILLPROGRESS

Has jugado a Deus Ex: Mankind Divided™ y has conseguido todos los trofeos. ¡Enhorabuena!

Se desbloquea de forma automática al conseguir el resto.

ORO

PACIFISTA

Has completado Deus Ex: Mankind Divided™ sin matar a nadie. Los jefes también son personas.

Está detallado en la guía.

EL ZORRO MÁS ASTUTO

No has activado ninguna alarma durante todo un recorrido del juego.

Está detallado en la guía.

PLATA

LA RED ES AMPLIA, INFINITA

Te has infiltrado en la SRN y has visto una grabación sin activar las alarmas con la tarjeta de Jim.

Jugando en la Misión principal 9, tendrás que completar una misión de Breach sin que se active la alarma.

(NO) ESTÁ MUERTO, JIM

Al usar el antídoto, has salvado la vida a Jim Miller.

Está detallado en la guía.

MÁS OBSTÁCULOS

Has conseguido detener el bombardeo y el envenenamiento de Orchid. ¡Eres toda una leyenda!

Está detallado en la guía.

COLECCIONISTA DE TABLETS

Recoge y lee todos los libros electrónicos únicos.

Sigue la guía y los conseguirás. Se deben coger en una misma partida, porque no se mantienen entre partidas.

SOMOS SERES HUMANOS

Has completado Deus Ex: Mankind Divided™ en cualquier dificultad.

YO NO PEDÍ NADA DE ESTO

Has completado Deus Ex: Mankind Divided en la mayor dificultad posible. Nos quitamos el sombrero.

Al comenzar esta partida partes de cero y solo tienes una vida.

EL ILUMINADO SUPREMO

Te has tragado los créditos y has encontrado la sorpresa.

APRENDIZ DE TODOS LOS AUMENTOS

Invierte al menos en un aumento de cada rama del árbol.

Debes desbloquear al menos el nivel básico de cada aumento. Necesitas puntos de Praxi.

BRONCE

UNA COMBINACIÓN INTENSA

Introduce un código numérico clásico en el primer teclado del juego.

Avanza en la Misión principal 1 hasta llegar al primer panel de teclado y usa el código 0451.

ADEPTO AL METAVERSO

Realiza todos los tutoriales de la primera misión de Adam en Dubái.

Completa los tres tutoriales básico de la Misión principal 1.

FANTASMA

Cruza el territorio enemigo como un fantasma, sin despertar reacciones hostiles.

Todas las misiones del juego se dividen en diferentes zonas. Para conseguir este trofeo tendrás que cruzar cualquiera de ellas sin que te detecten.

NO HAY CANCIÓN DE DESPEDIDA PARA SINGH

Guárdale las espaldas a Singh cuando más lo necesite.

Está detallado en la guía, al final de la Misión Principal 1.

NOCHES DE NEÓN

Has detenido la producción de neón en la ciudad.

Sólo tienes que completar la Misión secundaria 0.

EL TICKET DORADO

Has tomado una decisión difícil sobre si Irenka Bauer o Edward Brod podían permanecer en Praga.
Completa la Misión secundaria 1.

CULTO A LA PERSONALIDAD

Al destapar la clave de los poderes de Richard, acabaste con su control sobre sus seguidores.
Completa la Misión secundaria 2.

VIAJERO EN EL TIEMPO

Has conseguido llevarle a Koller el calibrador de neuroplasticidad antes incluso de que te lo pida.
Está detallado en la guía.

EL HONOR NOS MANTIENE UNIDOS

Has completado el debate con Otar Botkoveli.
Está detallado en la guía.

SAMIZDAT

Has decidido trabajar para el Samizdat y contar sus noticias en los medios de Picus.
Completa la Misión secundaria 5.

LA COLONIA DORADA

Has encontrado al pingüino dorado desaparecido y lo has devuelto a su colonia.
En la Misión principal 7 habrá que recoger un pingüino y llevarlo a lo largo de toda la misión hasta dejarlo en su trono.

ENTRE LO TECNOLÓGICO Y LO DIVINO

Completa y gana el debate con Talos Rucker.
Está detallado en la guía.

TANTOS PEPINOS

Deus Ex va de pepinos…
Está detallado en la guía.

01011000

Has descifrado el contacto misterioso y has ayudado a Helle a recordar quién es realmente.
Completa la Misión secundaria 6.

TODO QUEDA EN FAMILIA

Has ayudado a Otar cuando necesitaba resolver un asunto familiar.
Completa la Misión secundaria 9.

EL CHATARRERO

Has convencido al inspector Montag de que ni Gunn ni Radko pueden ser el asesino.
Completa la Misión secundaria 10, como indicamos en la guía para que más adelante esté disponible la Misión secundaria 11.

FUNDIDO A NEGRO

Has ayudado a Olivie a escapar de Praga.
Completa la Misión secundaria 7.

TIENE PELOTAS LA COSA

Ya sabes qué hacer.
Está detallado en la guía.

ASESINO DE DIOSES

Has completado el debate con Allison Stanek.
Completa la Misión principal 10 y elige como destino la misión de Allison para realizar la Misión principal 11 y completarla.

RECIÉN SALIDO DEL HORNO

Con Koller y el calibrador de neuroplasticidad, elimina el forzado de aumentos experimentales.
Completa la Misión secundaria 8.

PERFORADOR DEL NÚCLEO

Usa el taladro de hielo para eludir una gran sección de las instalaciones de GARM.
Avanza hasta llegar a la Misión principal 13. Al poco de avanzar subirás por una escalera de mano que te lleva al interior de las instalaciones GARM. Nada más subir por la escalera verás el taladro de hielo que debes manipular.

K DE KAZDY

Has liberado a K y a Bones de la celda y los has puesto a salvo.
Cumple la Misión secundaria 12.

LA ÚLTIMA COSECHA

Has convencido a Daria de que no es quien cree ser usando el CASIE y la clave del Dr. Cipra.
Completa la Misión secundaria 11, disponible tras la 10. »

» MÁQUINA DE LAPUTA

Has usado el dispositivo mortal de Marchenko para derrotarle. Hay cosas que hieren más que el acero.
Está indicado en la guía.

SOLO PUEDO LUCHAR CONTRA ENEMIGOS QUE VEO

Completa un desafío de pirateo con seguridad de niebla sin usar un software de revelado.
Completa cualquier pirateo de seguridad que tenga niebla sin usar software de revelado.

EFICACIA IMPLACABLE

Mejora completamente el arma que prefieras.
Accede al inventario, elige cualquier arma y mejora sus diferentes características hasta el máximo usando piezas.

HUMANIDAD +

Mejora completamente una rama de tu árbol de aumentos.
Hay que usar los puntos de Praxi que logras al subir de nivel .

Y ACEPTAR EN LO QUE TE HAS CONVERTIDO

Instala al menos un aumento experimental.
Avanza en la historia hasta que Koller arregle nuestro equipo usando el Calibrador. Cuando lo haya arreglado podremos desbloquear cualquier aumento experimental.

CUERPO INVENCIBLE CONTRA DIABLO DE HIERRO

Bloquea un explosivo enemigo con el escudo TITÁN.
Desbloquea el aumento Titán y mejóralo al máximo. Ve al casino de Otar Botkoveli, dispara a los enemigos y cúbrete tras cualquier cobertura. Cuando veas que los enemigos te lanzan una granada activa el escudo Titán para bloquear el daño.

LENTO Y AFILADO

Golpea con una nanocuchilla explosiva a tres enemigos mientras la mejora de atención está activa.
Desbloquea los aumentos Nanocuchilla y Mejora de atención al máximo.
Ve al casino de Otar Botkoveli, activa el aumento Mejora de atención y rápidamente lanza las cuchillas a un enemigo que esté cerca de otros dos y la explosión acabará con los tres a la vez.

ESTUPENDO PARA LA LIMPIEZA DE PRIMAVERA

Usa las dos funciones del cañón del SEPE, bloqueo y precisión, al menos una vez.
Para conseguir este trofeo primero hay que desbloquear el aumento SEPE al máximo. Una vez desbloqueadas las dos funciones del SEPE simplemente tendrás que usar cada una de ellas al menos una vez.

¡VELOCIDAD DE ATAQUE!

Arrolla a un PNJ enemigo con una embestida Ícaro totalmente cargada.
Primero hay que desbloquear el aumento Embestida ícaro al máximo. Una vez maximizado podrás cargar una embestida con la que tendrás que arrollar a cualquier enemigo.

ASCENSOR DIRECTO AL INFIERNO, BAJANDO

Mientras caes, realiza un ataque Ícaro y acaba con los enemigos con el Tifón. Por si acaso.
Para conseguir este trofeo primero hay que desbloquear los aumentos Amortiguación de caídas ícaro y Tifón en modo letal al máximo. Sube a lo alto de cualquier estructura que esté por encima de varios enemigos, salta y realiza un ataque ícaro para acabar con al menos un enemigo y luego usa Tifón para acabar con otro.

GUERRA INVISIBLE

Incapacita a un enemigo oculto mientras tú también lo estás.
Para conseguir este trofeo hay que luchar contra algún enemigo que tenga el aumento de Ocultación al igual que tú. Cuando le hayas localizado activa tu Ocultación cuando él la tenga activada y noquéale cuerpo a cuerpo. En las últimas misiones del juego todos los enemigos tienen ocultación.

EL CORREO POR TIERRA ERA MEJOR OPCIÓN

Desactiva sin fallar un dron mediante pirateo remoto.
Desbloquea el aumento Pirateo remoto al máximo. Avanza hasta ver un dron enemigo y piratéalo usando el aumento.

¡* * * *! ¡GOLPE DE TASER!

Fija el blanco y despliega la mejora de arco cuádruple del TESLA contra cuatro enemigos a la vez.
Desbloquea el aumento TESLA al máximo. Ve al casino de Otar Botkoveli, espera a que se junten lo suficiente cuatro enemigos y usa la Mejora de arco cuádruple contra con ellos.

DISCÍPULO DE LOS DATOS

Breach: Completa todos los servidores de la red de nivel 1.
Ver Inspector de los datos.

EXPERTO EN DATOS

Breach: Completa todos los servidores de la red de nivel 2.
Ver Inspector de los datos.

MAESTRO DE LOS DATOS

Breach: Completa todos los servidores de la red de nivel 3.
Ver trofeo Inspector de los datos.

INSPECTOR DE LOS DATOS

Breach: Completa un archivo de la red oscura.
Todos los trofeos de Breach se consiguen de forma automática según vayamos avanzando en este modo de juego. Así te basta con jugar y jugar para obtenerlos todos.

EASTER EGGS

GRUPOS MUSICALES DEL FUTURO

En muchos puntos del juego como por ejemplo el Búnker de Koller verás posters y carteles de grupos musicales que son una referencia de otros que existen de verdad.

VOLTAR 3000

En la tienda Negozio di magia de Praga encontraremos una máquina de adivinación idéntica a la máquina Zoltar de la película "BIG". 1

KNUCKLES

Si te fijas bien, en la tienda Tech Noir de Praga encontraremos un juego de *Knuckles*, título publicado por SEGA en el año 2029, junto a una consola y varios mandos. 2

TIENDA DE ANTIGÜEDADES

En el sótano de la tienda Future-Past Antiky de Praga podemos encontrar el cubo de *Portal*. Pero además, también podemos descubrir todo un homenaje a Eidos, con juegos como *Deus Ex: Human Revolution*, una copia de *Hitman, Tomb Raider Legend* y el clásico y añorado *Legacy of Kain: Soul Reaver*. 3

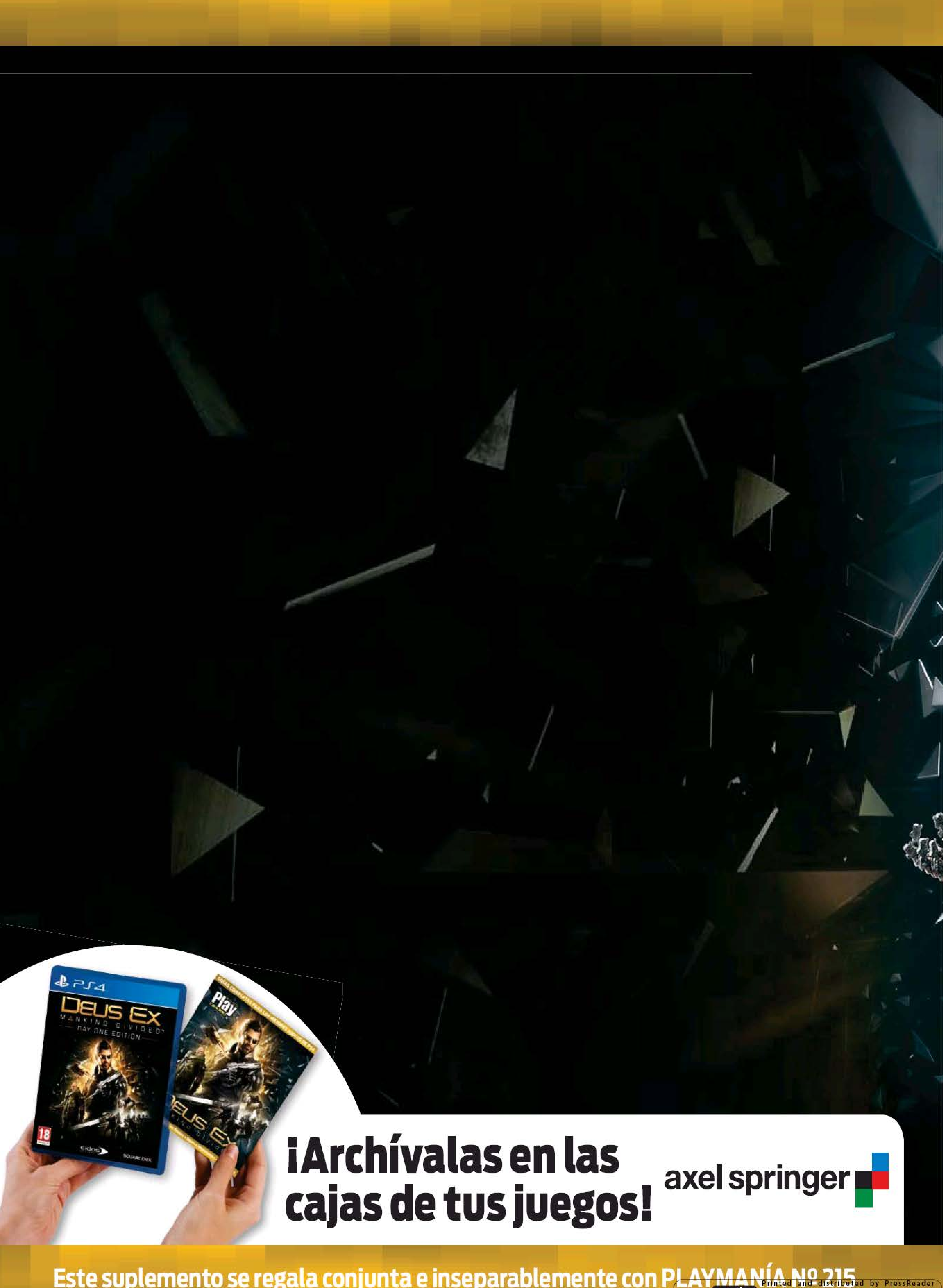
LOS NUEVOS HIJOS DE LA LIBERTAD

En una de las pizarras con pruebas que se encuentran en el GO29 verás la insignia de Los Nuevos Hijos de la Libertad. Lo que tiene de especial es que esta banda ya apareció en el primer *Deus Ex*.








PS4
DEUS EX
MANKIND DIVIDED
DAY ONE EDITION
18
SQUARE ENIX
Play
¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 215